SWM 電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

PC POWER Zine

全球華人電腦門市・
便利超商・書局 均售

終極促銷價 香港 HK $55
馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18
美國 US $12

封面設計／蘇敏逆

2000 / MARCH 131

全新改版號!!

2000年

特別報導

飄洋過海—直擊專訪

Activision, Westwood公司

本月專題

1999年網路遊戲大評鑑

秘技偵蒐營

風色幻想 SP～封神之刻作弊模式我最愛

春秋英雄傳只要有錢，什麼都能買

聖石傳說血量無限增加

鹿鼎記貳賺錢小秘方

厄夜驚悚敵人秀逗秀逗

迅雷先鋒 3 無敵特攻小組

攻略白皮書

14Page 鹿鼎記貳完全攻略

18Page 太空戰士八完全攻略(上)

攻略備忘錄

退魔傳說斬妖除魔記

威力掃蕩基因戰士異形對抗記

夢幻模擬戰 3 攻略指引

遊戲極品堂



守護者之劍二

超值MegaDisc…

霹靂麻將、熱舞 2000、守護者之劍二…等

11 個遊戲 試玩展示版

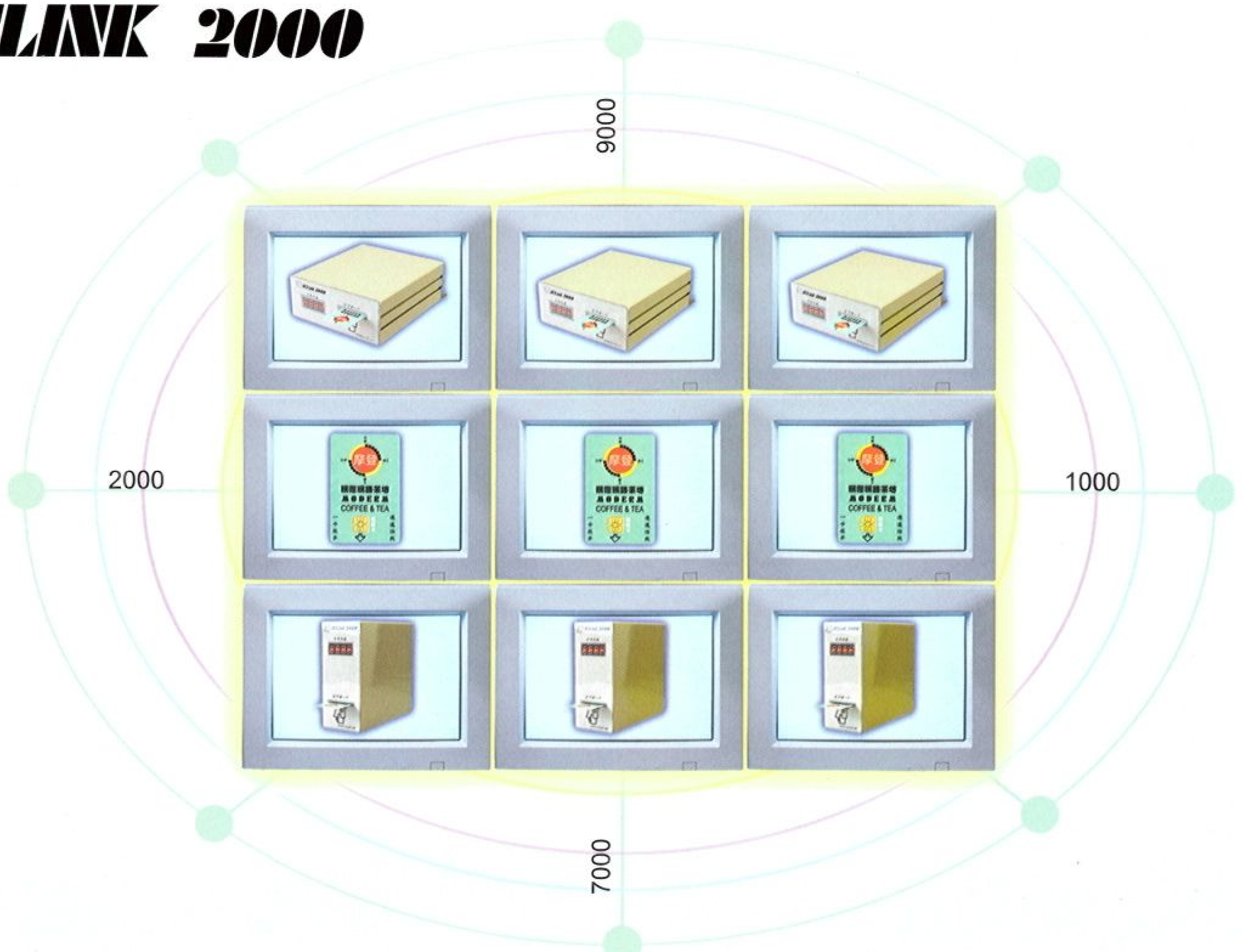
ISSN 2063-000X

9 772063 000006 03

Printed in Taiwan


MP3 2000
影音播放軟體
開創視聽新紀元
◆ 可撥放MP3、MP2、MP1、 Audio-CD、MIDI、WAVE、VCD、MPEG等格式。
◆ 可將Audio-CD, WAVE, VCD, MPEG的音樂錄製成Mp3音樂。
◆ 單一操作介面解決所有的影音播放問題。
◆ 可換膚技術，數萬個皮膚隨你換，並提供線上即時換膚服務。
◆ 超音感的DSP數位化音效處理功能，提供超感官的聆聽感受。
◆ 超炫的音樂視覺效果，提供更炫目的視覺感受。可擴充套件設計，軟體可無限成長。
◆ 音樂CD線上資料庫連結功能。完整的網路服務，線上提供各式擴充套件及介面皮膚功能。
◆ 超值提供線上MP3廣播功能，直接收聽全世界最新音樂電台。
MP3 2000系統需求
• 作業系統: Windows95/98、Windows2000
• CPU: Intel Pentium133以上或同等級以上之相容CPU
• RAM: 8MB記憶體
• 10MB硬碟空間（程式空間）、50MB硬碟空間（暫存空間）
• 16位元音效卡、CD-ROM光碟、主動式立體聲喇叭
• Internet網路連結（取得線上升級服務究
(e世紀最 Internet的新音樂潮流)
收錄 Editec最新 MP3單曲
與Internet共舞 1
DANCE WITH INTERNET
華彩精典軟體　第一波強打
華彩軟體 SOFTCHINA
總經銷 華彩軟體股份有限公司
台北市忠孝西路一段50號25樓
電話：(02)2311-8765
http://www.softchina.com.tw
Rockacola 滾石可樂
www.RockaCola.com
音樂提供 亞洲可樂網路科技股份有限公司
台北市忠孝東路六段465號4樓
電話：(02)2651-8168
http://www.rock.com.tw
全景軟體 Formosoft
研發製作 全景軟體股份有限公司
新竹科學工業園區園區二路52號3樓
電話：(03)563-0688
http://www.formosoft.com.tw
全省各大軟體連鎖專賣門市
華彩軟體／軟體潮流／T-Zone／
震旦行／友樂Game館／順發／亞閩／三井
•建議售價 NT$369

ICLINK 2000



網際網路遊戲店聰明的老闆們

就是這張IC儲值卡 幫你網住無限的商機與錢潮

《IC卡計時控制器》

產品介紹:

- ●使用IC儲值卡預付儲值,卡片可重覆錄點,永久使用.
- ●卡片插入後,即可解除鎖定,開始使用電腦,卡片抽出後,立即切斷螢幕電源、鎖定滑鼠或鍵盤.(PS2 PORT, USB PORT 皆可控制)
- ●未辦理IC儲值卡的客人至櫃檯繳費,就能夠由櫃檯遙控開機,直接開分至各電腦位置.
- ●櫃檯即時監控系統隨時監控各IC卡計時控制器使用狀況,並蒐集營業資訊.
- ●若電腦發生問題,櫃檯即時監控系統會自動偵測錯誤所在位置,並亮紅燈顯示.
- ●具備交班報表,庫存報表及營收統計報表,營業狀況一目了然.
- ● IC儲值卡點數記錄於IC晶片中,一張卡可設定跨店使用,各分店通用.





ICLINK
www.iclink.com.tw
元新資訊有限公司
台北市承德路四段80巷51號4樓
TEL: (02) 2596-2240 FAX:(02) 2594-3130

電腦遊戲的超強資訊
PC POWER Zine
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
131
2000 / MARCH
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/



- 1989年4月創刊
- 每月20日發刊
- 零買／劃撥／信用卡訂閱均可
- 本期封面提供：智冠科技



- 1995年10月正式上線
- 每月20日資料更新
- 全新功能加入中
- 全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

第131期目錄

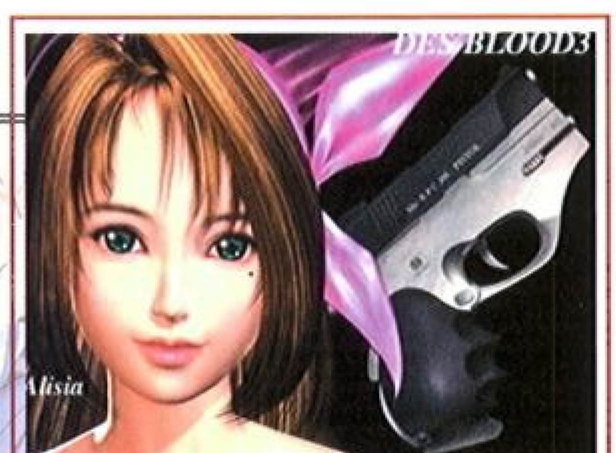
本月專題



遊戲極品堂



東洋歡樂*BAR*





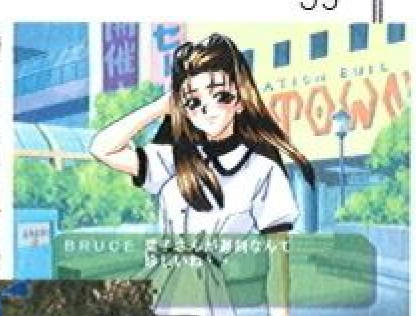
封面物語

特別報導




勁GAME紅不讓







●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

攻略‧白皮書



攻略‧備忘錄



遊戲解剖室



其它專欄

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：3月5日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項（ABCDEF任選一項，複選視同廢票），然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.□ 3.□ 4.□

A. 笑傲江湖之日月神教

由昱泉國際製作發行的『笑傲江湖之日月神教』，是一款金庸小說改編的武俠RPG遊戲，3D結合虛擬實境的遊戲畫面，加上最受矚目的書冊系統，你可以扮演令狐沖闖蕩各教派，笑傲江湖非你莫屬啦！



20名

●昱泉國際
●未定

C. 三國伏魔

由協和國際發行的『三國伏魔』是以三國時代為背景，編劇很另類的由神怪面剖析三國，故事起源於三國之亂乃至於群雄並起，因為天庭的七顆鎮天珠寶被盜下凡間，這七顆珠寶原本鎮壓著妖魔也就是後來轉世為人的張角，而盜珠寶的七人，就是大名鼎鼎的劉備等人，玩家所扮演的就是當年在天庭負責看守珠寶的鎮天神將。



30名

●協和國際　●690元

B. 全效Gamepad的唯一選擇～霹靂神劍

人因科技搖桿

「霹靂神劍」為功能相當優異的掌上型控制器（GamePad），為全數位控制，並有超越同級產品的18到22組完全程式化按鍵與模擬鍵盤的功能，以及霸王滾輪式的直覺式節流閥、驚異的功能加倍鍵。採用Gameport／USB雙接線，適用於DOS、Windows 31以上的系統作業環境，絕對是您過關斬將的最佳利器。



3名

●人因科技
●1100元

本月問答

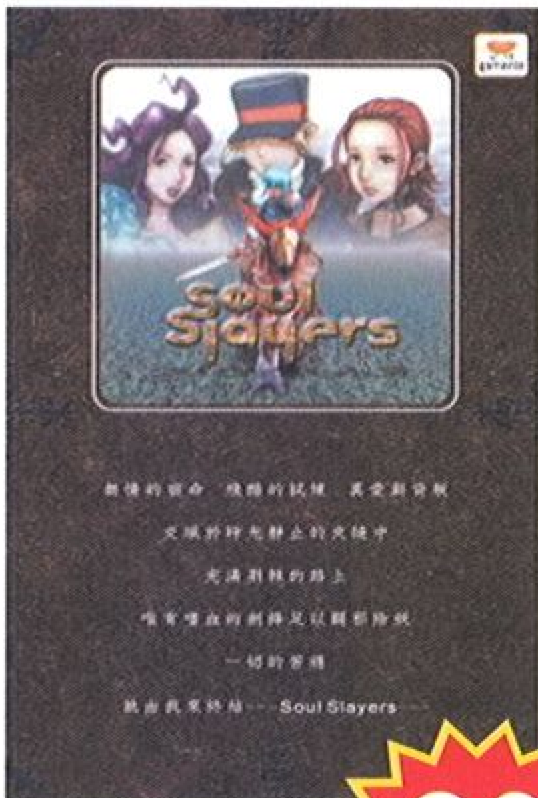
Q 守護者之劍2-伊格麗亞之章主角修特的未婚妻是誰??

A （1）露兒　（2）雪兒
（3）鹿兒島　（4）雪麗



D. 聖靈騎士

遊戲橘子發行的『聖靈騎士』，故事的起源於一個充滿悲淒身世的少年，是如何蛻變為英雄呢？主角名叫希安，與母親住在一座寧靜的山中小村中，常常和希安一同玩耍的孩子中，有一個神父的女兒，還有一個戴眼鏡自己能造出一座小型天文台的小鬼頭，這些有趣的角色將出現在希安身邊。



●遊戲橘子
●680元

30名

E.『明星志願2』侯湘婷簽名海報

由侯湘婷代言的『明星志願2』要送你侯湘婷的簽名海報喔！『明星志願2』教你如何在三年內培養自己多才多藝的技能，成為閃亮的明日之星，每一年的重點都不同，第三年一切要開花結果，你必須在事業及感情上做最後的抉擇。



●大宇科技
●非賣品

20名

恭喜中獎!!

上期問題，令狐沖在在施用“白虹貫日”→“有鳳來儀”之後就會爆發什麼必殺技？
正確答案：(2)破氣式
上期非常問答中獎名單已順利抽出，詳細幸運中獎人名單與地址請參考以下網址：
http：//www.swm.com.tw

A. 霹靂麻將 20名

魏文源　台中市、陳人傑　彰化縣、陳文品　台北縣、
蔡文勝　新竹縣　…………………………　等20名。

B. 中華一番 15名

李健民　高雄市、曾志峰　台南市、孫家偉　台北市、
官龍天　台北市　…………………………　等15名。

C. 金庸電玩音樂黃金特輯 20名

許逸群　台南縣、梁竣剴　高雄市、陳巨淵　台北市、
錢皓東　台北縣　…………………………　等20名。

D. 恩雅旋風夾 5名

邱泰龍　台南市、林珠惠　嘉義縣、
施延澄　彰化縣、陳瑞祥　雲林縣、
吳美惠　高雄市　………　等 5名。

F. 魔島異元素交換卡 30名

彭福榮　台北縣、常仁灝　台北市、
蕭天民　台中縣、蔡易峻　桃園縣、
陳嘉賢　高雄市、林友瑞　台北縣、
邱柏魁　桃園縣、黃文彬　宜蘭縣、
李適辰　台北縣、黃筱帆　台南縣、
曹博傑　高雄縣、吳宗鴻　高雄市、
何寬政　新竹縣、許凱嵐　雲林縣、
王家元　台北縣、方嘉玉　桃園縣、
蔡秉翰　高雄縣、陳南宏　台北市、
陳懷瑋　台北縣、黃志浩　高雄縣、
洪慶昇　台中縣、陳彥中　桃園縣、
周裕齊　台北市、馮雋翔　嘉義縣、
馬筱龍　高雄市、吳孟逸　台北縣、
吳建興　彰化市、范榮峰　台北縣、
馬俊凱　新竹市、楊欣達　高雄市。
…………………………　等30名。

贊助廠商

昱泉國際股份有限公司
人因科技股份有限公司
協和國際多媒體股份有限公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司
大宇科技股份有限公司

E.RPG夢工廠鑰匙圈50名
中獎名單刊於非常爬行榜

網路藏寶圖




告訴各位讀者們一個好消息！自本月起，只要你依照網路藏寶圖的指示，幸運的找到寶藏的埋藏點而獲得大獎的話，只要你將通知中獎的信函影印郵寄，或將電子郵件轉寄過來，另外，別忘了附上你與獎品的合照與感言，我們將在本專欄刊出，讓讀者與你分享中獎的喜悅，除此之外，還提供附獎給你哦！獎品是當期的封面遊戲一套，所以，不管你中的是大獎或小獎，別忘了捎個信過來，讓我們看看誰是本月的幸運兒，使用email者請寄到下面地址：Jany@swm.com.tw

P2K總統大選有獎徵答Call in活動 http://www.playkingdom.com/1-1-000206-1.htm



目前台灣人最關心的事，當然是今年的總統大選囉！現在只要Call in聽取【P2K總統大選】三項題目，選擇回答其中一項問題，填寫正確答案貼在名信片上，註明姓名、地址、電話。寄至：台北市南港路2段99-10號軟體世界雜誌《P2K總統大選》收，就有機會獲獎！。

1.P2K總統大選軟體—100套　　2.歐沙克高級耳機麥克風—20名

3.恩雅多媒體鍵盤—2名　　活動Call in專線：《0943-555-688》

活動期限：即日起到89年3月18日　活動形式：回函抽獎

獎品等級：★★★　操作難度：★★　攻略法：全家福攻略法

Giga狂抽猛送賀龍年 http://203.133.0.61/long/dragon1.asp



有誰不愛nokia8210，現在上網拉龍把，每天積分前五十名的網友抽獎，一天一位名額，2/29抽出14支手機贈送！入圍及中獎名單將公佈於網頁上，本活動限Giga會員參加。

活動期限：2月11日～2月24日　活動形式：會員登錄

獎品等級：★★★　操作難度：★★

攻略法：快手攻略法

沸舞金YUKI金飾有獎大方送 http://www.rock.com.tw/lunar2000/yukigolden/index.htm



在網站上答對3個YUKI金飾的問題，您就有機會獲得的一只 YUKI純金手環（市價1999元）哦！可上網參考沸舞金YUKI金飾的介紹，保證你得心應手，成為"YUKI純金手環"的幸運候選人！沸舞金特別準備了別緻的大禮，買就送YUKI簽名海報！

活動期限：2月4日～2月28日　活動形式：有獎徵答

獎品等級：★★　操作難度：★　攻略法：全家福攻略法

Outpost問券贈獎活動 http://www.outposttaiwan.com/present_0100.html



Outpost是著名的電腦類產品網路購物商店，填寫問券並送出後就有機會得獎，首獎　是AGFA ePhoto 1680數位相機、貳獎是Rave MP 2100 MP3 Player.中獎者會以e-mail通知得獎者並在西元二千年三月一號以後在Cyberian Express中文電子報公佈。參加者也是一人只能送出一e-mail address來參加，否則將失去資格。

活動期限：2月29日止　活動形式：問券調查

獎品等級：★★★　操作難度：★　攻略法：全家福攻略法

我要加入宏碁俱樂部會員 http://www.sertek.com.tw/ddw_view/newclub



歡迎加入「宏碁俱樂部」，只要您動動手指與滑鼠，即可參加Travel Mate 340筆記型電腦、掌上型隨身記事本（PDA）、熱昇華印表機、ACER個性手錶、神算計算機、Acer珍藏電話卡.....抽獎活動，共有300多個大獎等你拿哦！

活動期限：1月1日起至3月31日止　活動形式：會員登錄

獎品等級：★★★★★　操作難度：★★

攻略法：全家福攻略法

寄卡送大獎活動

http://www.ohot.com/advertise/lover_ecard/lover_right01.html



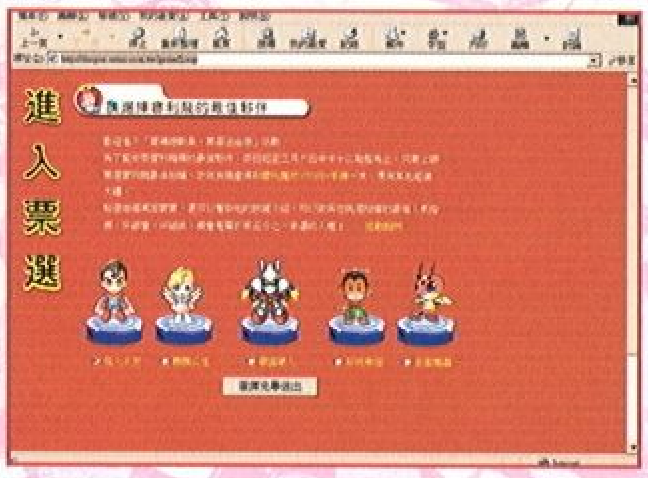
情人節你寄ECard了嗎？OHOT情人ECard讓你不花一毛就能一網情深、網住真情，這裡沒有時間與空間的距離，只有最窩心甜蜜的滿滿祝福，現在參加寄卡送大獎的活動，讓你獨得最HOT的GD90手機喔！這個網站最後會累積所有寄卡人數，由電腦機制篩選出在"OHOT ECard集中營"寄出電子卡E-Card量最多的前三名，就有機會獲得GD 90手機、L2000手機及5130手機喔！

活動期限：89年2月1日～3月14日　活動形式：會員登錄
獎品等級：★★★★　操作難度：★★
攻略法：E-mail攻略法

「寶飆總動員，票選送金機」活動

http://dragon.aetna.com.tw/game/2.asp

這個網站是為了幫安泰寶利龍尋找最佳夥伴，只要上網票選寶利龍最佳拍檔，您就有機會得到摩托羅拉V3688+手機一支，還有其他超值大禮。點選每個桌面寶寶，還可以看到他的詳細介紹，可以做為您挑選拍檔的最佳人氣指標，仔細看，仔細挑，機會是屬於那五分之一幸運的人喔！活動結束將於八十九年三月七日以電腦亂數抽出大獎。



活動期限：即日起至3月6日中午12點整為止
活動形式：上網票選　攻略法：全家福攻略法
獎品等級：★★　操作難度：★

白痴造句過新年

http://www.169.com.tw/newyear/ny-index.asp



2月1日起發揮你的創意白痴造句，有多誇張就多誇張，最好能讓其他網友笑破肚皮，路見不平者或看不下去的亦可自己造句供別人票選，網友可以針對別人的造句內容的『白癡指數』給予票選，『白癡指數』越高獎品就越大，主辦單位會依據票選的『白癡指數』高低頒發獎品，並於相關媒體報導得獎作品，最大獎是台北東京來回機票一張、5000圓旅遊折價券、手機、照相機、背包等精美大獎等著你喔！

活動期限：:2月1日～3月6日　活動形式：上網票選
獎品等級：★★★★　操作難度：★★
攻略法：全家福攻略法

福利王網

http://www.freewant.com.tw/

只要將折價券乙張（新舊不拘、種類不限、網路折價券也可以）填妥姓名、電話、E-MAIL（得獎者將以E-MAIL通知，每個E-MAIL都有一次中獎機會），貼在明信片上寄回台北郵政48-588號信箱　福利王收，即可自動成為福利王會員，享受各項會員專屬的福利優惠，大獎有3萬元1名、電影招待券100名、泰國免費來回機票、雜誌半年份等。另外，前1萬名來信會員可獲得太碁10小時上網時數，總計10萬小時送完為止喔！



活動期限：即日起到2月29日　活動形式：回函抽獎
獎品等級：★★★　操作難度：★★
攻略法：全家福攻略法

大聲叫出我的名

http://www.coolink.com.tw/method.htm

凡是與苦苓（Coolink）精神相關的中文命名，全部歡迎。將以名字之創意性，精神相符性、關聯性、國際性及涵意說明等元素作為評選標準，音同字不同視為兩組不同的命名。得票最高者為獲選者。就送明碁最新手機G630。



活動期限：即日起～3月8日　活動形式：命名票選
獎品等級：★★★　操作難度：★★
攻略法：E-Mail攻略法

金頂電池探險兔大冒險

http://www.duracell.com.tw/

大家一定對金頂電池廣告中的搖擺兔印象深刻吧！金頂電池網站舉辦分秒必爭搶救探險兔活動，參加網站上的小遊戲過關者就可以參加抽獎，當然分數越高者越容易得獎，要送出10名電搖擺探險兔乙隻，4月2日公佈得獎名單。



活動期限：即日起～3月31日晚上11點59分為止
活動形式：過關遊戲　攻略法：快手攻略法
獎品等級：★★★　操作難度：★★★

廣告索引

演出人員

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總 編 輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主 編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee, Editor	jessica@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
採訪主編	葛文怡	Sharon Ko.Managing Editor	Sharon@cml.hinet.net
採訪編輯	張 鈞	Edwin Chang.Editor	edwin@swm.com.tw
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	洪明紅	Vivian Hung.Advertising Secretary	advertise@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線 07-8151063　台北/廣告專線 02-27889229

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌

特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李 藍、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘、張裕敏、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、朱金銘

特約封面設計 蘇執斐

出 版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司

電 話 886-7-8150988轉223、224　傳真:886-7-8151064

地 址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F

13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.

投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱

電子郵件信箱 editor@swm.com.tw

全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263

劃撥帳戶 智冠科技(股)公司　劃撥帳號：41941885

訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單

國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)

亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

美洲NT$5400　歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F

TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628

製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號

TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司

南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　TEL:(07)8150988　FAX:(07)8151992

北區／台北市南港路二段99-10號　TEL:(02)27889188　FAX:(02)27889295

中區／台中市忠明路464巷5號1樓　TEL:(04)2020870　FAX:(04)2060610

農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F

TEL：(02)2917-8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香 港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美 國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@loop.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳 洲 Australia　TeL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星 馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan



CAPCOM
©CAPCOM CO., Ltd.1998, 2000, ALL RIGHTS RESERVED.
ROCKMAN DASH
正宗
洛克人
鋼鐵之心
回來了！
全新奇幻冒險
兒童節要你好玩！
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)4711600 Fax:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路100號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488
http:// www.acertwp.com.tw
http:// www.higame.com.tw


玉皇朝集團有限公司
Jade Dynasty Publications Limited
黃玉郎作品
神兵玄奇
虎魄重光 天地稱皇・誰可匹敵 唯獨天晶
天尊使一炎神
南宮鐵心
北冥正
問 天
天地盟主
西城秀樹
阿 菜
轟動港台,驚動華人圈的黃玉郎漫畫-神兵玄奇,
即將改編成最好玩的RPG電腦遊戲軟體,敬請期待
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路10號14F-2
http://www.acertwp.com.tw
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)4711600 FAX:(04)4711601
TEL:(07)7272600 FAX:(07)7251488
http://www.higame.com.tw


顛覆電玩界的全新遊戲型態
大富翁與RPG的完美結合
當漫畫遇見電玩
夢想就此成真
艾薩克外傳
陽光少年遊
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2
http://www.acertwp.com.tw
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)4711600 FAX:(04)4711601
TEL:(07)7272600 FAX:(07)7251488
http://www.higame.com.tw

考驗親情！愛情！友情的超級爆笑遊戲，大富翁+RPG的全新組合！

大富翁的競賽



全圖像化的介面加上最多四人同樂的競賽。

RPG的冒險



多變的劇情，簡易的戰鬥，一個充滿謎題的世界。

陽光少年遊登場！



作者全力參予，全新風格的遊戲類型帶給你全新的感受。



艾薩克＆伊利雅
艾薩克在原作漫畫中他為此精靈世界的創始者，然而在陽光少年遊中他只是個愛玩牌的學生罷了。伊利雅是他的妹妹，喜歡養寵物，所以絕招為召喚寵物。

滿載多變系統！讓你天天都不一樣！



薩魯＆傑芙洛
在原作漫畫中為一對悲劇情侶，而在陽光少年遊中為一對天天吵架的男女朋友。

隨著心情會直接影響戰鬥能力的心情系統。



玩家可從人物臉上的表情知道現在的心情狀況，選擇最好的狀況出擊是重要的。



隨著所選擇的角色不同遊戲的難易度也有所不同。



如果是伊利雅的話過關難度將會大大降低。

隨時注意日期的變化將可得到不少的便宜，當然也有不好的事情會發生。



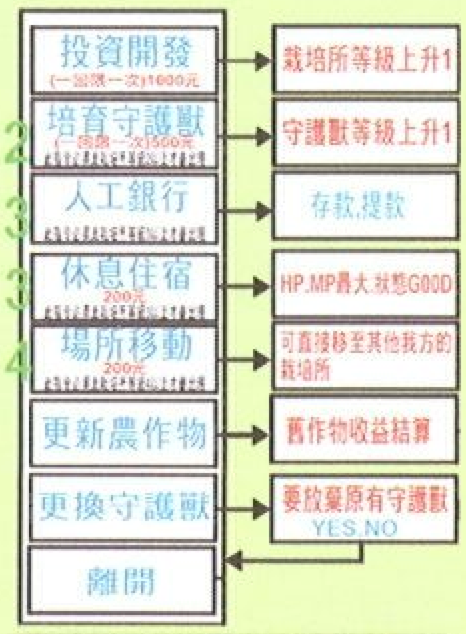
裡面的人、事、物將會隨著時間作息也有所改變。

練功！培養！交友！善用週遭的資源打敗其他的競爭者！

千萬不要以大欺小，因為怪物的經驗值會依雙方等級差異來變化。



以很強的能力來欺負敵人固然是件很爽的事但所得的經驗值會大打折扣！



栽培所有如個人的堡壘，努力建設將會有更多便利的功能喔！

傭兵與朋友的加入將會大大提昇我方的戰鬥力。



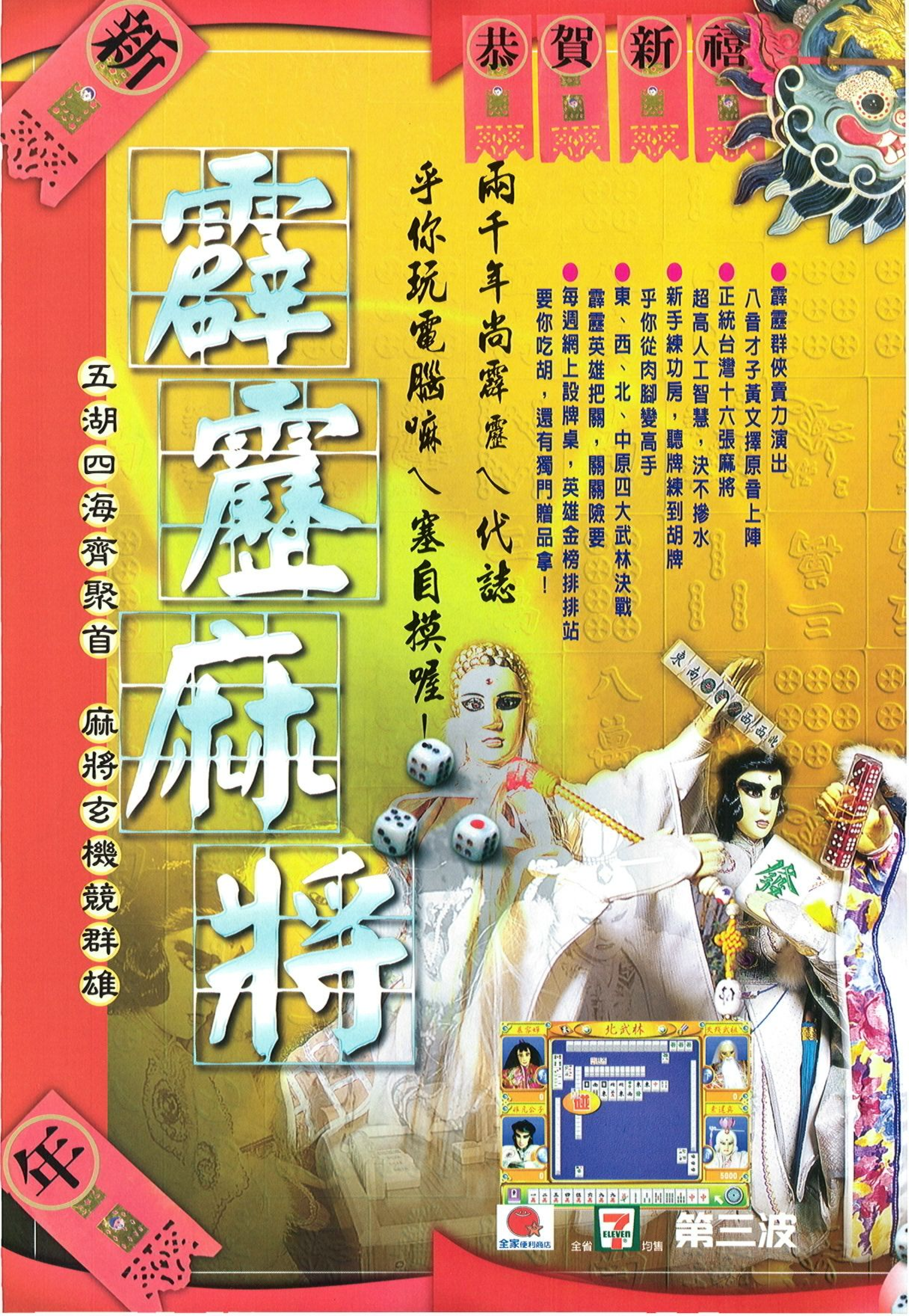
眼尖的讀者會發現其中有幾位傭兵角色是由其他本土漫畫家所友情支援的。



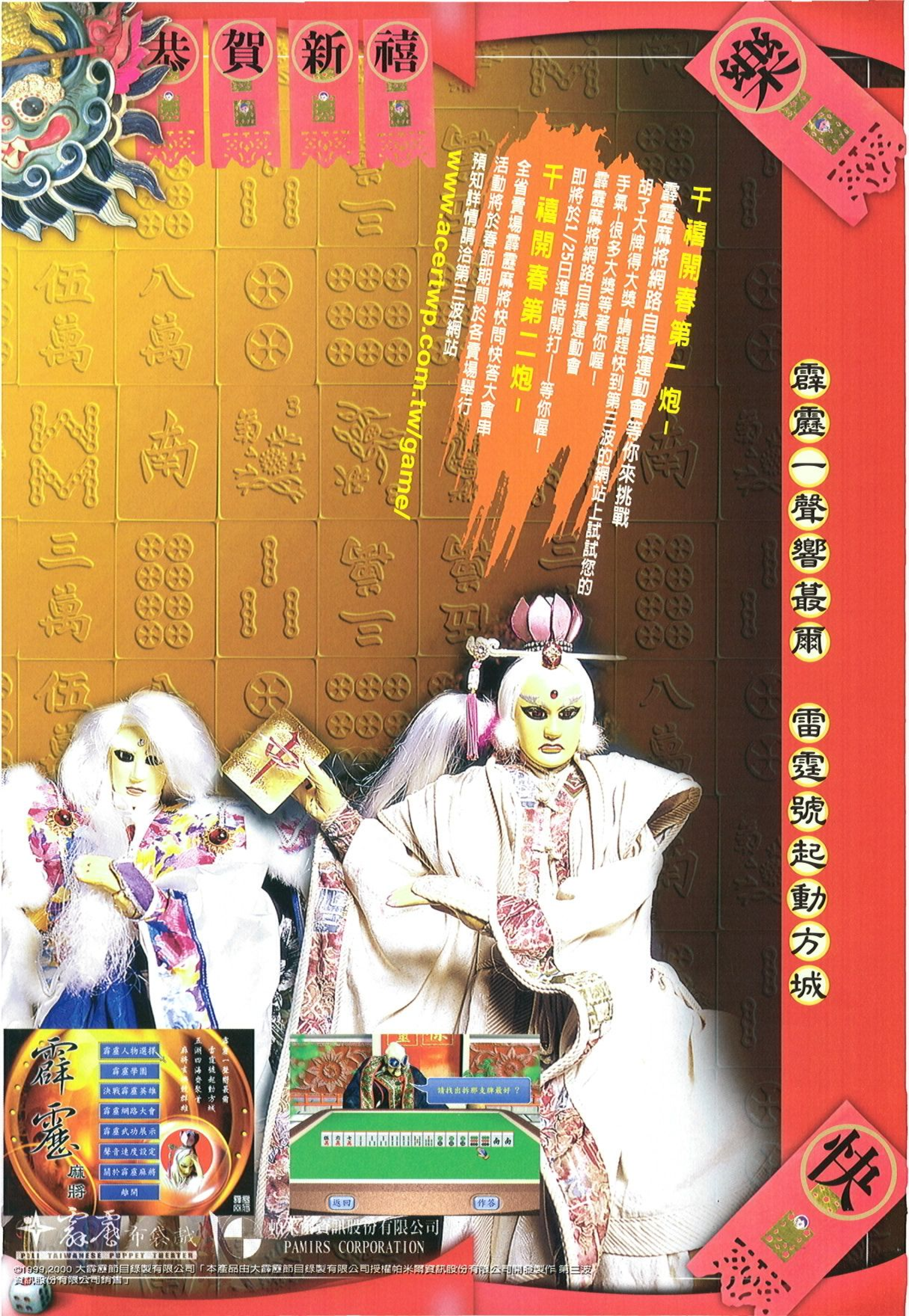
依佛傑特＆帝夫＆卡邦
依佛傑特是艾薩克的死對頭，而帝夫與卡邦則為艾薩克的死黨，但依佛傑特總是會在艾薩克等人有難時出手相助，雖然如此依佛傑特仍是艾薩克最討厭的人。


第三波
Dream come true
夢幻咖啡屋
Coffee Shop
咖啡的濃郁總是令人流連忘返！
別吝嗇了！快拿出來吧！
好東西請與好朋友分享！


你看！有這麼多的餐飲供你編輯菜單！
還可以自由聘請廚師及服務生喔！
遊戲途中還可以廣告的方式招攬客人並不時有意外突發事件令你措手不及！
隨著營業規模越來越大，還可以到台灣各都會開業！
心動了嗎？現在只要
299元
就可輕鬆開業！！



新
恭賀新禧
霹靂麻將
●霹靂群俠賣力演出
八音才子黃文擇原音上陣
●正統台灣十六張麻將
超高人工智慧，決不摻水
●新手練功房，聽牌練到胡牌
乎你從肉腳變高手
●東、西、北、中原四大武林決戰
霹靂英雄把關，關關險要
●每週網上設牌桌，英雄金榜排排站
要你吃胡，還有獨門贈品拿！
兩千年尚霹靂ㄟ代誌
乎你玩電腦嘛ㄟ塞自摸喔！
五湖四海齊聚首
麻將玄機競群雄
北武林
年
全家便利商店
全省 7-ELEVEN 均售
第三波



恭賀新禧
樂
霹靂一聲響聶爾
雷霆號起動方城
千禧開春第一炮！
霹靂麻將網路自摸運動會等你來挑戰
胡了大牌得大獎，請趕快到第三波的網站上試試您的
手氣，很多大獎等著你喔！
霹靂麻將網路自摸運動會
即將於1/25日準時開打——等你喔！
千禧開春第二炮！
全省賣場霹靂麻將快問快答大會串
活動將於春節期間於各賣場舉行
預知詳情請洽第三波網站
www.acertwp.com.tw/game/
霹靂麻將
霹靂人物選擇
霹靂學園
決戰霹靂英雄
霹靂網路大會
霹靂武功展示
聲音速度設定
關於霹靂麻將
離開
返回
作答
快
霹靂布袋戲
PILI TAIWANESE PUPPET THEATER
帕米爾資訊股份有限公司
PAMIRS CORPORATION
©1999,2000 大霹靂節目錄製有限公司「本產品由大霹靂節目錄製有限公司授權帕米爾資訊股份有限公司開發製作 第三波資訊股份有限公司銷售」







1. 親切的介面設計，組合式魔法饒富趣味,其魔法將由八種元素所構成-生命、火焰、閃電、大地、冰霜、風、肉體，以及相。

2. 許多的元素可以組合成新的法術，例如火焰和風結合在一起可以產生火球。閃電雖然具有威力，但是卻比不上閃電、大地和風所組合的霹靂雷電可怕

3. 遊戲中一共有超過50種的華麗招式，完全透過動作擷取的方式製作，將呈現極爲流暢且逼眞的動作。

4. 可單機完成任務也可多人連線一同享受的角色扮演遊戲

5. 介面親切，體貼周到熱鍵控制，快感滿點

6. 擁有百種可更換的裝甲和武器、邪惡的陷阱、謎題，以及衆多的法術。

7. 設計小組甚至還在遊戲中提供編輯工具，好讓玩者可以建造屬於自己的關卡：包括了怪獸、物品、劇本，以及語音對話。

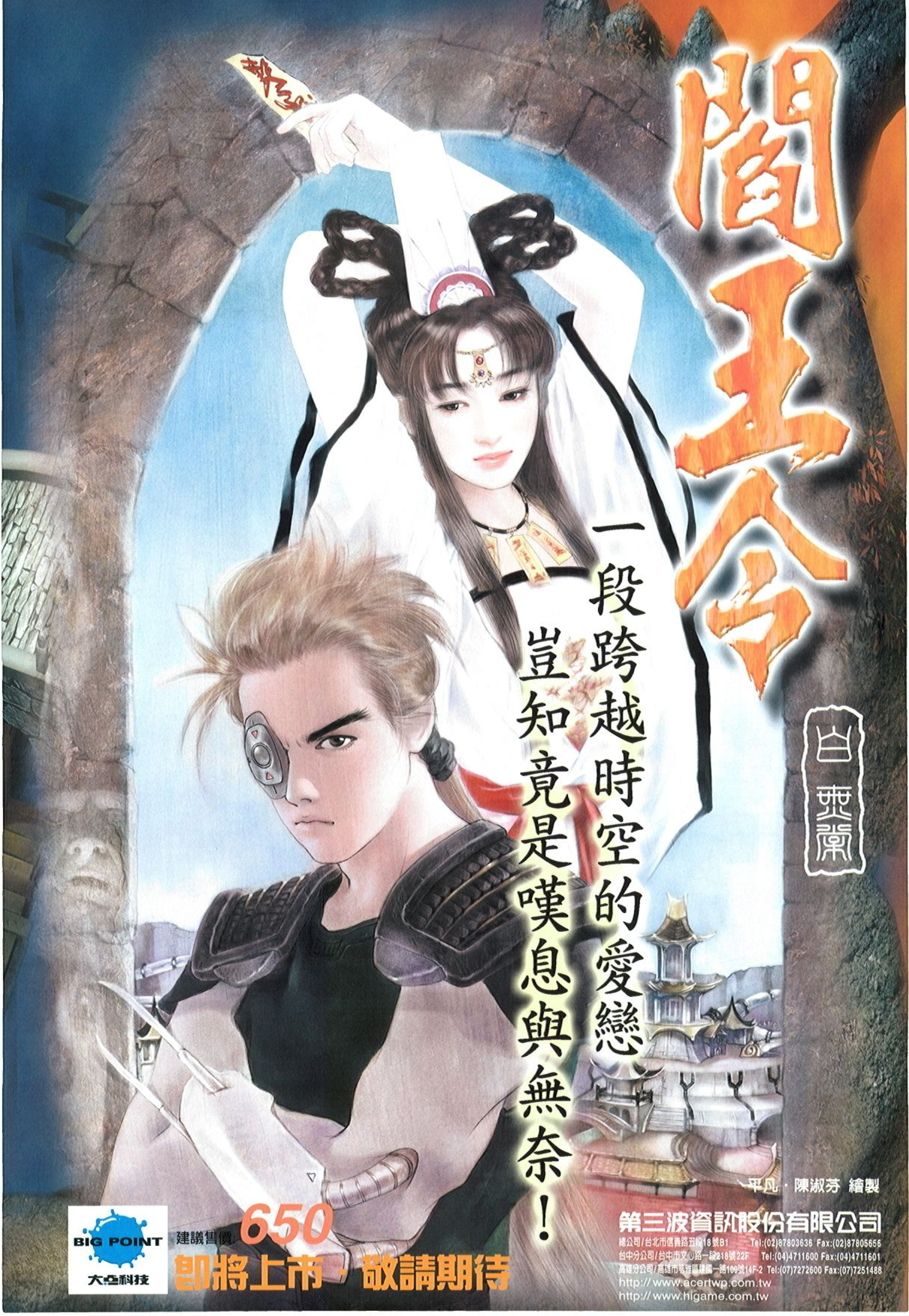
8. 將與50名以上的NPC角色,如拷問者、娼妓、竊賊等，並且與他們進行交易或是戰鬥

EIDOS
INTERACTIVE

第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488
http:// www.acertwp.com.tw


千禧年前 EIDOS 公司的曠世 RPG 鉅作，
全中文化的即時戰鬥 RPG 遊戲經典
REVENANT
魔鬼英豪
中　文　版


上窮碧落下黃泉
爲了尋找白無常，
閻羅王再次冒險入地獄
鬼判殿
陰陽界
現在買閻王令就送你遊戲主角鑰匙圈喔！
數量有限，送完為止喔！
全家便利商店
福客多
OK便利店
Hi-Life 萊爾富
KINGSTONE CULTURE SQUARE
金石文化廣場
HESS 何嘉仁文教機構
HESS EDUCATIONAL ORGANIZATION



閻王令
一段跨越時空的愛戀
豈知竟是嘆息與無奈！
平凡・陳淑芬 繪製
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)4711600 Fax:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488
http:// www.acertwp.com.tw
http:// www.higame.com.tw
BIG POINT
大點科技
建議售價 650
即將上市・敬請期待

古老的傳說　訴說著塵封已久的歷史，
斑駁的壁畫　刻印著不為人知的祕密。

在伊卡斯特大陸上的某個角落裡，一座飽經歲月摧殘的古代神殿，在它傾頹的遺骸中，一面斑駁卻不失莊嚴的石壁上，刻畫著大地女神領導勇者對抗惡魔拯救大陸的故事，這是一段早已被世人遺忘的古老傳說，一段必須要由您去完成的英雄傳說故事。

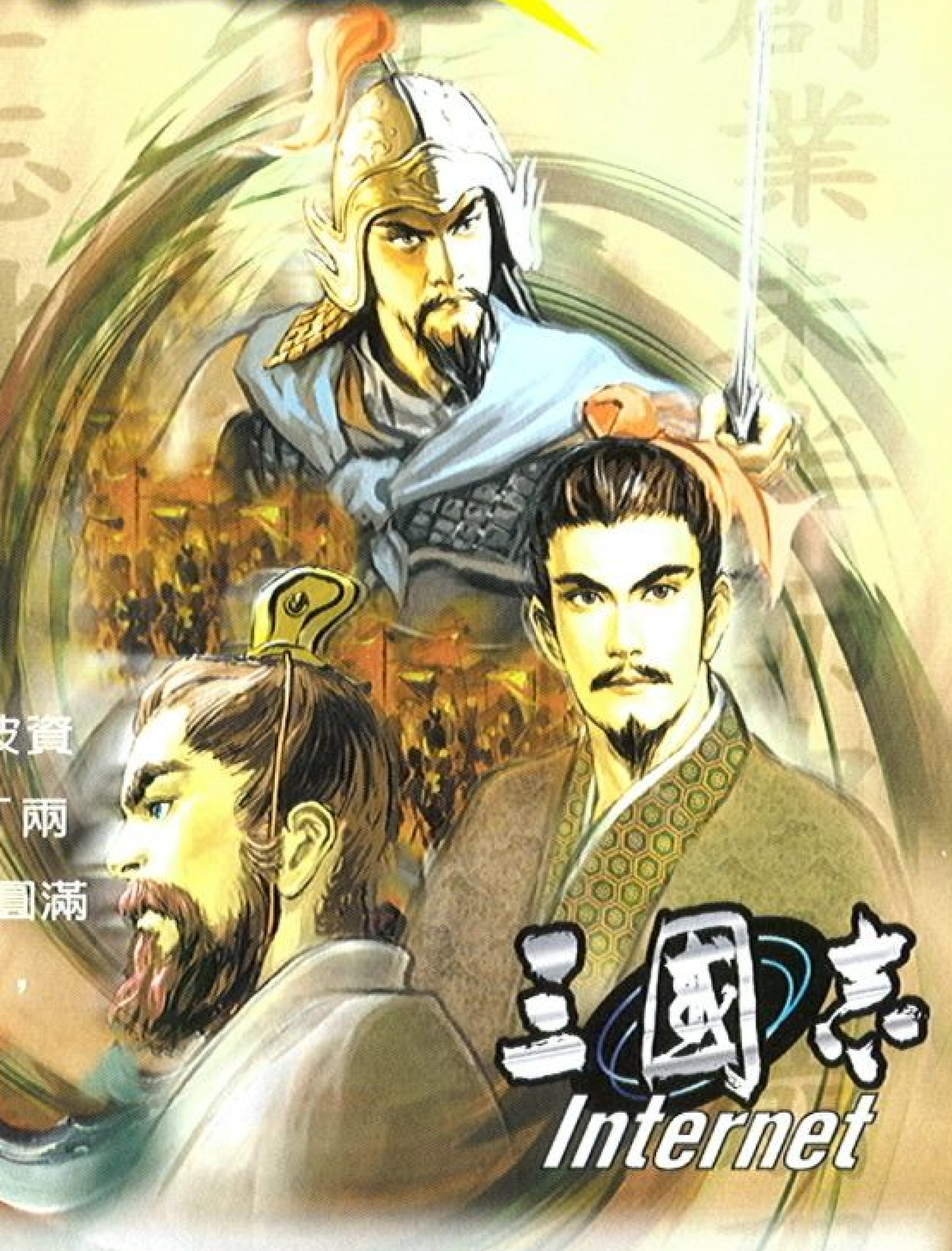
傳說中的熱血騎士究竟何在……

三國總統票選

中獎名單大公開

KOEI

連戰…雄才大略的孫權
宋楚瑜…驍勇善戰的呂布
陳水扁…知人善用的劉備
許信良…足智多謀的周瑜
李敖…擇善固執的袁紹



在經過網友與雜誌讀者的激烈票選後，第三波資訊、蕃薯藤數位科技及新遊戲時代雜誌主辦的「兩國論不夠看，三國總統選選看」票選活動已經圓滿的告一段落。共抽出230名見解精闢的幸運玩家，獎品將於近日寄出，謝謝各位踴躍的支持！

一針見血獎: 5名
(可得三國志INTERNET遊戲加送筆記本精裝組乙套)

黃智羚	嘉義縣	李忠謙	台北縣	張筵淞	高雄縣
林建良	嘉義縣	陳國銘	台北縣		

見解獨特獎: 10名　(可得新遊戲時代雜誌半年份)

藍昕欣	台北市	薛勝隆	基隆市	吳俊翰	桃園縣
吳振昌	嘉義市	蘇紀安	新竹縣	陳碧雲	台北市
徐鴻鴻	彰化縣	張瑋君	花蓮縣	宋峻銘	台中市
陳正龍	高雄市				

博學多聞獎:15名
(可得三國志INTERNET遊戲乙套)

顏鈺庭	台北縣	吳泰衛	台北市	陳麗如	嘉義縣
柴麟	高雄縣廖祐葳		台北縣	蕭郁碩	南投縣
張達明	台北市	阮筱雯	臺北市	王惟成	台南市
徐繡環	彰化縣	邱詠証	台北市	翁誠佑	桃園縣
廖志豪	雲林縣	洪詩涵	基隆市	張秀銘	台中縣

精神可嘉獎: 200名　(可得三國志特製筆記本乙本)

陳輝益、何順民、孟月仙…等200名。

因得獎名單眾多，不及備載，請各位參考第三波資訊網站:

http://www.higame.com.tw/neighbourhoods/koei/saninet/htm/list.htm

第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓　TEL:(04)4711600 FAX:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2　TEL:(07)7272600 FAX:(07)7251488
http://www.acertwp.com.tw　http://www.higame.com.tw

主辦單位：第三波　yam蕃薯藤 www.yam.com.tw

協辦單位：新遊戲時代 Style Game Magazine

上網廝殺 體驗快感
三國戰火 熱烈燃燒

三國志INTERNET將於千禧年初點燃網際三國的戰火！
歡迎各路的三國高手們踴躍上網廝殺，不但可以體驗真人對戰的快感，還有許多好禮等你來拿喔！



活動辦法：

「三國志INTERNET網際網路版」可將所有戰績資料完整保存於遊戲伺服器的排行榜之上，第三波與日本光榮將依此排行榜舉辦為期半年的「三國志INTERNET盟主大決戰」！ 每月我們將會按時公佈當月的中獎名單。

只要你有本事打進前20名，你就有機會贏得我們的獎項！
機會難得，歡迎各位三國玩家們多多上網挑戰！

不用報名、不用出門
眾多大獎，自動上門！

三國志 Internet

盟主大賞：

◆日本KOEI遊戲任選乙套 ~ 每月三名，共十八名
受獎對象：在194年的「群雄割據」劇本中排名前三名的玩家

◆日本KOEI遊戲攻略本任選乙本 ~ 每月十二名，共七十二名
受獎對象：在每個劇本中(共計六本)的前20名中抽獎選出兩名幸運玩家

詳細的比賽規則與獎項請參考第三波所製作的三國志INTERNET專屬網頁:

http://www.higame.com.tw/Neighbourhoods/Koei/Saninet/HTM/ranking.htm

KOEI™

第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)4711600 FAX:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 TEL:(07)7272600 FAX:(07)7251488
http://www.acertwp.com.tw http://www.higame.com.tw

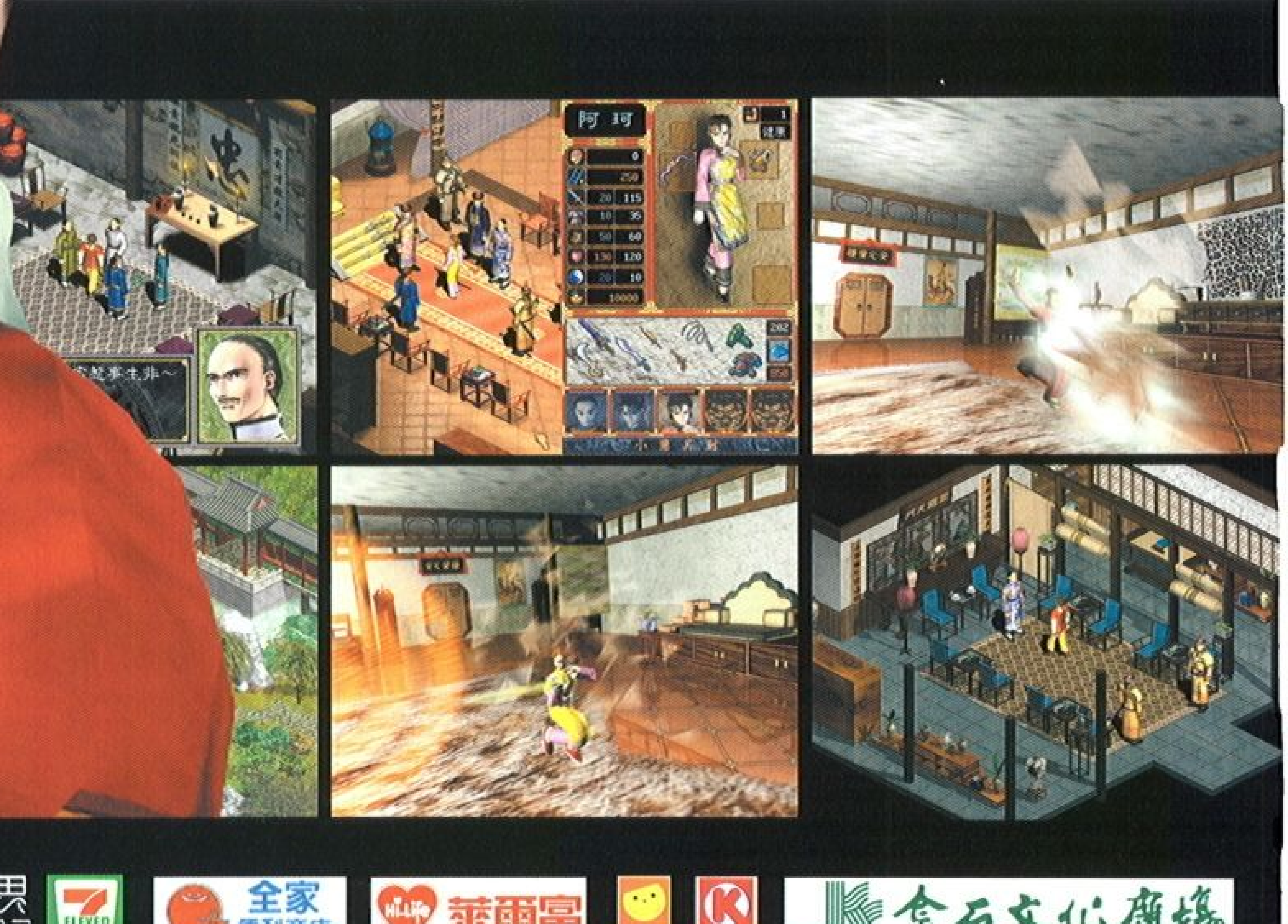

koei™
稱霸天下，唯我獨尊
太閣立志傳™2
中文版
讓您再也沒有遺珠之憾，太閣系列完整呈現
歷史鉅作改編而成，故事劇情精采緊湊
●玩家的一舉一動都與遊戲最後的結果息息相關
不同個性的武將，繁雜的人際關係，增添了更多的挑戰性
●依據武將們的屬性可將各武將速造成不同類型的角色
無名小卒秀吉的命運操縱在你的手中
●透過修行、網羅人才，讓藉藉無名的秀吉稱霸天下
3月14日強力上市
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)4711600 Fax:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488
http:// www.acertwp.com.tw
http:// www.higame.com.tw



金庸最得意的武俠作品
2000年詼諧武學全新出發

看韋爵爺如何在皇宮內苑中飛黃騰達，
由小太監榮封忠勇伯、鹿鼎公！
看小白龍如何砲轟神龍島、大鬧羅剎國！
看韋爵爺如何在衆美女間左右逢源！
但是機靈古怪的小桂子鬥得過小玄子嗎？
在天地會與升官發財之間，
他會做什麼樣的抉擇呢？
腦筋靈活、一肚子鬼點子的通吃侯、鹿鼎公，
他如何輕鬆擺脫兩面為難的窘境呢？
鹿鼎記大結局在此揭曉！





研發製作/
snow-wolf studio　Creatmad Studio　New Studio

出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司　7-ELEVEn　全家便利商店　Hi-Life 萊爾富　福客多　OK便利店　KINGSTONE 金石文化廣場

- 劇情依照金庸大師的小說來走，從小寶雲南送婚開始，一直到小說結束。不論對話或謎題，百分百展露小寶不虛偽、不做作的真性情。
- 人物造型豐富，不論一哭、一笑、一唱、一怒都有不同表情，讓你體驗小桂子豐富的官場生涯與江湖幫派的義氣人生。
- 設有許多隱藏物品與支線關卡，主題曲演唱美聲小姑娘顧盼盼也會加入遊戲中，給錢就可以點歌來聽喔！
- 多段精采大氣魄動畫穿插遊戲中，還有爆笑逗趣的NG動畫呢！
- 美形3D藝術展露無遺，不論是繁華的京畿之都、或是浪漫多情的揚州美景，均讓人流連忘返，保證是2000年最具代表性的遊戲領導品牌。






連線大對戰・玩家第一站
玩
遊戲玩國〈跨世紀登錄大放送〉
千禧年獎到讓你GG叫　天天送　週週抽　超級大獎丟你家！
現在就登錄！錯過，......再等一千年！
遊戲玩國
www.playkingdom.com
數位服務・輕鬆生活 elife bring easy life taiwan.com
大富翁之
最COOL的總統票選活動同時展開中！
華彩軟體　美商藝電　協和國際多媒體　第三波資訊　創巨科技　羅技電子　愛爾得科技　大宇資訊
華彩軟體 SOFTCHINA
ELECTRONIC ARTS
協和國際多媒體股份有限公司 KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
第三波資訊股份有限公司
CREATIVE www.creative-asia.com/tw
Logitech
愛爾得資訊股份有限公司
大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT

編輯手札

E-mail:dragon@swm.com.tw

在此先向各位讀者拜個晚年：新春如意、恭喜發財！

由於上一期適逢雜誌千禧年的第一次改版，再加上編輯部電腦故障…等諸多因素，所以雜誌延至月初才出版，真是對不起社會大眾及全世界的廣大讀者！為了警惕此一事件，編輯部決定奮勇加班、過年照上、不眠不休…結果日也操、暝也操的情況下，編輯部有幾乎有一半同仁都掛了病號，還有同仁因此倒下；不過編輯部為了能準時出刊，還是硬撐到底…希望各位讀者能夠看在這個份上（沒有功勞也有苦勞，沒有苦勞也有疲勞…），繼續支持軟體世界雜誌吧！

話說上一次改版之後，一些主要專欄如報導、攻略及評論都已經紛紛改頭換面，化身成為勁GAME紅不讓、攻略白皮書、攻略備忘錄及遊戲解剖室（這個名稱本刊前以前也用過，是用來把遊戲分解…哦！不，是研究遊戲怎麼製作的）。接下來的第二波，將會把大部份的專欄一一改造，讓它們更符合廿一世紀的新氣象！其中最值得注意的，便是本月專題將變成編輯部收集各項話題及資料所製作的特別專欄，讓各位讀者更能掌握新時代的脈動！

各位讀者如果對我們的新專欄有任何意見，非常歡迎來信建議及指教！來信可寄到：

高雄市郵政18-69號信箱　軟體世界雜誌 編輯部改版小組收

或是用E-mail到dragon@swm.com.tw

歡迎各位來參與雜誌製作，成為我們軟體世界雜誌的一份子！

主編／李永治



非常爬行榜 Top10

統計日期：1月01日～1月31日
資料來源：參與經銷商

非常銷售

1 天子傳奇



新登場 3121
智冠科技／角色扮演

2 軒轅劍參－雲和山的彼端



●上回 2 2813
大宇資訊／角色扮演

3 鹿鼎記貳部曲



新登場 2576
智冠科技／角色扮演

名次	遊戲	狀態	銷量	廠商／類型
4	聖石傳說	新登場	2519	華彩軟體／動作角色扮演
5	新絶代雙驕	上回3	2137	宇峻科技／角色扮演
6	霹靂英雄榜	上回1	2011	智冠科技／角色扮演
7	便利商店	再入榜	1901	遊戲橘子／策略模擬
8	大富翁4資料片	新登場	1849	大宇資訊／益智
9	世紀帝國2中文版	上回4	1325	台灣微軟／即時戰略
10	VR中華職棒	上回6	1134	次方科技／運動模擬

參與經銷商

特別感謝本月參與銷售排行的全省51家經銷商

北區：
中聯科技 TEL：(02) 2245-3818、
奈德資訊 TEL：(02) 2388-9725、
旭傑資訊 TEL：(02) 2371-0600、
人人書局 TEL：(02) 2352-0667、
東湖書局 TEL：(02) 2633-6435、
恭朋書局 TEL：(02) 2986-6779、
來欣電腦 TEL：(02) 2396-5781、
正格電腦 TEL：(02) 2321-6192、
明玉資訊 TEL：(02) 2276-0382、
弘城資訊 TEL：(02) 2969-2896、
介安電腦 TEL：(02) 2990-0337、
創世紀唱片 TEL：(02) 2954-8384、
書耕圖書電腦 TEL：(035) 225-792 、
三井電腦桃園店 TEL：(03) 333-3000、
創世紀電腦 TEL：(03) 335-4950 、
亞細亞電腦 TEL：(03) 422-1662、
柯美電腦、天青電腦、漢得實業

中區：
東興電腦 TEL：(037) 337-865、
益崧資訊 TEL：(047) 277-115、
駿業科技 TEL：(048) 754-362、
廣訊書局 TEL：(04) 528-5196、
冠龍科技 TEL：(04) 223-1662、
遠太電腦 TEL：(04) 223-0282、
易泰電腦 TEL：(04) 836-7484、
三民書局 TEL：(04) 524-4752、
有樂GAME館 TEL：(04) 329-5076、
順發3C量販 TEL：(04) 226-9696、
101電腦圖書 TEL：(04) 520-8961、
龍軒電腦書局 TEL：(04) 201-6622、
飛碟流行玩具城 TEL：(04) 686-5869、
新世紀文化廣場 TEL：(05) 532-6207、
巨旦電腦 TEL：(05) 633-8189

南區：
明樣電腦 TEL：(05) 234-6666、
桓球資訊 TEL：(05) 206-1751、
欣群軟體 TEL：(06) 261-3487、
北興電腦 TEL：(06) 635-2025、
順發3C電腦 TEL：(06) 225-9252、
有樂GAME館建國店 TEL：(07) 222-6455、
順發3C電腦 TEL：(07) 224-9668、
NOVA中山店 TEL：(07) 281-3387、
宏華資訊 TEL：(07) 237-7391、
遊戲空間 TEL：(07) 281-6286、
宏昱資訊 TEL：(07) 387-9581、
巨宇電腦 TEL：(07) 642-6559、
城市漫畫 TEL：(07) 710-3466、
弘匠電腦 TEL：(08) 778-4090、
笑笑笑國際 TEL：(08) 732-3266、
屏東城市漫畫 TEL：(08) 732-7526、
墊腳石圖書

130期非常問答中獎名單

題目：令狐沖在施用“白虹貫日”→“有鳳來儀”之後就會爆發什麼必殺技?

正確答案：1.巨劍

RPG夢工廠鑰匙圈 50名

詹育祥 嘉義市、江志鵬 桃園縣、陳宇康 苗栗縣、
莊智強 高雄市、陳國隆 屏東市、高家堯 高雄縣、
謝建平 台北縣、關 儀 台中市、劉敬哲 高雄市、
陳林家 新竹縣、王勝煌 雲林縣、麥惟喬 高雄市、
謝宗憲 台南郵、黃正賢 高雄縣、李季樺 苗栗縣、
丁偉翔 台南縣、詹宏淮 宜蘭縣、陳郁川 屏東縣、
郭昱謙 花蓮市、吳齊翰 台中市、林彥伯 高雄市、
徐源福 台中縣、林恆毅 宜蘭市、吳文鴻 台南市、
張伯合 基隆市、陳俊凱 台北縣、陳毅琪 高雄縣、
吳宗霖 雲林縣、劉庭佑 彰化縣、張振榮 台北縣、
廖子瑩 台南縣、林祐生 台北市、張宏成 台中市、
張勝凱 台北縣、江榮輝 苗栗市、許嘉麟 台北市、
林江翰 高雄縣、蔡育泰 彰化縣、張柏鈞 彰化縣、
何青源 桃園市、李健民 高雄市、許茂松 台南市、
王聖柏 台中市、謝庭安 高雄市、
陳建霖 台中市、
李月惠 屏東市、
魏博玄 桃園縣、
陳美芳 高雄市、
林建維 南投縣、
古泉安 高雄縣。



回函中獎名單

黃明展 台南縣、傅慶彰 台北縣、
石崑田 台中縣、侯政良 彰化市、
李宜憲 台南縣、柯國正 雲林縣、
蕭天民 台中縣、許俊勝 彰化縣、
邱俊雄 台北縣、謝坤穎 桃園市、
黃少群 台北縣、邱信彰 台南縣、
黃俊傑 台南縣、謝家祥 台南市、
柯威廷 彰化市、江榮輝 苗栗市、
紀明佑 台北市、鄭有能 台北縣、
王俊傑 嘉義市、劉志灝 桃園縣。
(以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於2月20號以掛號寄出。)

非常爬行榜 Top10

統計日期：1月20日～2月10日
資料來源：軟體世界第129期選票

非常駭客

1 軒轅劍參－雲和山的彼端



●上回 1 653
大宇資訊 ／角色扮演

2 新絕代雙驕



●上回 2 212
宇峻科技 ／角色扮演

3 世紀帝國2中文版



●上回 3 175
台灣微軟 ／即時戰略

名次	遊戲	上回	票數	公司／類型
4	霹靂英雄榜	上回4	73	智冠科技 ／角色扮演
5	太空戰士8	新登場	67	美商藝電 ／即時戰略
6	聖石傳說	新登場	45	華彩軟體 ／動作角色扮演
7	鹿鼎記貳部曲	新登場	42	智冠科技 ／角色扮演
8	天子傳奇	新登場	32	智冠科技 ／角色扮演
9	古墓奇兵：末世啓示錄	新登場	23	第三波 ／動作射擊
10	風色幻想SP－封神時刻	新登場	22	弘煜科技 ／策略角色扮演

遊戲大預言

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技　TEL:080-741009　FAX:(07)815-1992　http://www.soft-world.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
蠱惑之夜	音樂	中文	2月15日	99元
失落的古文明	策略角色扮演	中文	2月底	680元
荷花仙子	教育	中文	2月	599元
導火線	射擊	中文	2月	未定
聖劍奇兵	角色扮演	中文	3月	660元
三國演義3	策略	中文	4月	未定

晟業資訊　TEL:(02)2543-2222　FAX:(02)2522-3819　http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
象棋水滸戰2	益智	中文	2月	未定
跳棋小精靈	益智	中文	2月29日	未定
中國陸軍棋	益智	中文	3月15日	未定
大富翁之升官之途	益智	中文	3月30日	未定

華義國際　TEL:(02)8789-0099　FAX:(02)8789-1196　http://www.hwaei.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魔幻紀元（Age of Wonders）	策略	英文	2月	980元
純愛手札之俄羅斯對戰	益智	中文	3月6日	700元
石器時代 ON-LINE（Stone Age）	線上角色扮演	中文	3月15日	500元
航空大亨（Airline Tycoon）	策略	英文	3月	890元
卡哇伊！小貓咪（Hello！Fancia）	養成	中文	4月10日	800元
特勤機甲隊3	即時戰略	中文	4月5日	800元
特勤機甲隊3攻略書			4月5日	350元
福特名車賽（FORD Racing）	賽車模擬	英文	4月	890元
鐵血聯盟2（Jagged Alliance 2）	策略角色扮演	中文	4月	1080元
夢幻西餐廳外傳　三千年食堂	策略	中文	5月10日	800元
再戰江湖	角色扮演	中文	5月15日	700元
科隆外傳：最後的故事（Corum:The last story）	角色扮演	中文	5月	未定
烈焰帝國（Kingdom Under Fire）	即時策略	中文	6月	未定
真命天子黃金版	即時策略	中文	6月5日	1000元
純愛手札百寶箱	壁紙集	中文	6月10日	900元
魔域風暴（Life Storm 2）	線上角色扮演	中文	6月15日	500元

松崗休閒軟體　TEL:(02)2704-2762　FAX:(02)2704-4454　http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
Fireteam火線群英(暫譯)	網路/動作		2月	990元
迅雷先鋒3（SWAT 3）	動作策略	英文	2月	未定
Millennium Racer	運動	英文	2月	未定
交通巨人(暫譯)Traffic Giant	商業經營	英文	2月	未定
星戰指揮官（Force Commander）	即時策略	英文	3月	未定
拓荒先鋒（Fontier Lands）	經營策略	英文	3月	未定
銀河生死鬥 II （Tribes II）	網路動作射擊	英文	3月	未定

第三波資訊　TEL:(02)8780-3636　FAX:(02)8780-5656　http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻咖啡屋	模擬	中文	2月	299元
閻王令	角色扮演	中文	2月	650元
魔鬼英豪	角色扮演	中文	2月	1080元
命運之翼（Wings of Destiny）	模擬飛行	中文	2月	990元
大刀　（Daikatana）	動作	英文	3月	1080元
刀鋒邊緣（Urban Chaos）	動作	英文	3月	980元
七大王朝2	即時戰略	中文	3月	未定
艾薩克外傳	益智角色扮演	中文	3月	未定
太閤立志傳2	策略	中文	3月	1350元
伊卡斯特傳說　聖殿詩篇	角色扮演	中文	3月	699元
星艦迷航記（Star Trek:The Hidden Evil）	策略	英文	4月	未定
魔鬼戰將總動員	即時戰略	中文	4月	880元
洛克人－鋼鐵之心	動作冒險	英文	4月	980元
蘇愷27 II （Su-27 Flanker V2）	模擬飛行	英文	4月	1080元
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新天使帝國	策略	中文	3月中旬	750元

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國伏魔	角色扮演	中文	2月23日	690元
天線寶寶	幼教育樂	中文	2月下旬	750元
青澀寶貝桌面朋友集	工具軟體	中文	2月底	399元
魔島異元素　精靈騎士篇（Sequence Palladium）	戰略養成	中文	2月26日	未定
樂高樂城棋手	益智遊戲	中文	3月	1080元
樂高開天闢地	益智遊戲	中文	3月	1080元
Lego Racer	益智遊戲	附中文手冊	3月	1080元
樂高地心歷險（Lego Raiders）	益智遊戲	附中文手冊	3月	1080元
天擇（Evolution）	策略	中文	3月底	未定
天才工作坊	幼教育樂	中文	3月中旬	750元
火星計畫	策略	中文	3月底	未定
特種部隊2	動作策略	附中文手冊	4月	未定
酷狗寶貝創意DIY(幼教)	幼教育樂	中文	4月下旬	750元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
無人島物語RR	角色扮演	中文	2月	未定
霸刀	策略角色扮演	中文	2月	未定
六道天書	冒險角色扮演	中文	2月	未定
刀劍笑	角色扮演	中文	3月	未定
刀劍新傳	角色扮演	中文	4月	未定
超神Z	冒險角色扮演	中文	4月	未定
創世紀3（西風正傳）	角色扮演	中文	7月	未定

光譜資訊 TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
台灣麻將王－音控	益智	中文	2月	未定
殖民計劃2	策略	中文	2月	未定
機器人夢工廠	策略	中文	2月	未定
學生騎士團	戰略	中文	4月	未定

普威爾國際有限公司 TEL:(02)2396-5270 FAX:(02)2391-0442

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超能力格鬥2012	格鬥	中文	2月	未定

EZSOFT TEL:(02) 8921-0395 FAX:(02)8921-0394 http://www.ezsoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻模擬戰	角色扮演	中文	4月	未定
異域	角色扮演	中文	5月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-2195 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
零號鋼神（Slave Zero）	動作	英文	2月	1080元
浮士德（Faust）	冒險	英文	2月	未定
亞特蘭提斯2（Atlantis 2）	冒險	英文	3月	未定
彌賽亞（Messiah）	動作	英文	2月	未定
瘋狂大車拼（Test Driver 6）	運動	英文	2月	未定
雪板好手（Supreme Snow Boarding）	運動	英文	2月	未定
萬神殿（Invictus）	即時戰略	英文	3月	未定
鬥陣（Demolition）	運動	英文	3月	未定
越野大車拼（Test Driver Off Road 3）	運動	英文	3月	未定
天旋地轉3：昏天暗地（Descent 3:Mecrenay）	動作射擊	英文	3月	未定
蚯蚓吉姆3D（Earthworm Jim 3D）	動作冒險	英文	3月	未定
超擬真撞球三代（Virtual Pool Hall）	運動	英文	3月	未定
無盡的任務資料片：庫奈克的遺跡	角色扮演	英文	第1季	未定
魔由心生（Devil Inside）	動作	英文	第1季	未定
柏德之門：冰風之島（Baldul's Gate:Ice Wind Dale）	角色扮演	英文	第1季	未定
鬼屋魔影4（Alone In The Dark 4）	冒險	英文	第2季	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻舞天使	角色扮演	中文	2月	599元
釣道	運動	英文	2月	未定
鹿死誰手	運動	英文	2月	未定
鬥牛士	運動	英文	3月	未定
鈦亢(暫譯)	射擊	英文	3月	1080元
馬鈴薯先生(暫譯)	動作	英文	3月	未定
海霸王	即時戰略	英文	3月	未定
大毀滅	戰爭模擬	英文	3月	1080元

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2913-1313 FAX:(02)2912-7550

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
黑金企業（Street Wars）	策略	中文	2月	780元
兔寶寶歷險記（Bugs Bunny Lost In Time）	動作冒險	附中文手冊	2月	未定
Dispel	動作角色扮演	中文	4月	未定
Kingdom Under Fire	動作角色扮演	中文	未定	未定
Shepherd	動作角色扮演	中文	未定	未定

捷友資訊 TEL:(02)2648-5858 FAX:(02)2652-1798 http://www.apexsoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
熱血火戰車	戰略	中文	5月	未定
IQ2000	益智	中文	7月	未定
乖乖沒好事	角色扮演	中文	8月	未定
熱血三對三	運動	中文	10月	未定
俠殤	角色扮演	中文	12月	未定

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.VR3d.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
斷劍傳說－聖戒風雲	策略角色扮演	中文	2月下旬	599元
九英雄物語	策略角色扮演	中文	7月中旬	未定

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
武狀元蘇乞兒	動作角色扮演	中文	2月	799元
阿土闖江湖	策略	中文	2月	499元
同級生2 WIN95版	冒險	中文	3月	680元
Ice Cream（暫定）	冒險	中文	3月	未定
風之傳說	角色扮演	中文	4月	未定
美少女救援隊	策略	中文	4月	未定

日商帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
闇黑世紀（Dark Solid）	即時	中文	2月24日	299元
守護者之劍 II 伊格麗亞之章	角色扮演	中文	3月29日	599元

漢堂國際 TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
疾風少年隊	校園RPG	中文	未定	未定

精訊資訊有限公司 TEL:(02)29996883 FAX:(02)29997061 http://www.kingformation.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
美少女夢工場Q	養成	中文	3月15日	499元
RPG夢工廠98	工具軟體	中文	未定	未定

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
星艦上將（RFTS）	戰略	中文	3月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)2370-1717 FAX:(02)2370-7077 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
Zaphie惡靈	冒險	英文	3月10日	499元
忍者學園	益智養成	中文	3月30日	499元

歐樂影視 TEL:(02)2351-3291 FAX:(02)2351-3447 http://www.playerhouse.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魔法門7－完全中文版	角色扮演	英文	3月	1080元

美商藝電 TEL:(02)2747-6588 FAX:(02)2747-6312 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
模擬市民中文版（The Sims）	模擬	中文	2月上旬	未定
老虎伍茲2000 （Tiger Woods 2000）	運動	英文	2月中旬	980元
救世傳說（NOX）	角色扮演	英文	2月下旬	未定
超級克拉鱷（Croc 2）	動作	英文	2月下旬	未定
泰伯倫之日資料片（Tiberian Sun Firestorm）	戰略	英文	3月上旬	未定
幕府將軍（Shogun）	策略	英文	3月下旬	未定
極速快感5（Need For Speed 5）	賽車	英文	3月下旬	未定
美國職棒大聯盟2001（Triple Play 2001）	運動	英文	3月下旬	980元

海豚遊戲多媒體 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
I.Q.爭霸	益智	中文	3月	未定
戀戀情深	戀愛養成	中文	4月	未定

傑誠資訊 TEL:(02)2686-4615 FAX:(02)2681-9263 http://www.jc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網路大富翁2	網路益智	中文	3月	未定
網路大坦克	網路動作	中文	3月	未定
網路明星夢	網路養成	中文	4月	未定
網路職棒賽	網路運動	中文	8月	未定
網路三國誌	網路戰略	中文	8月	未定

皇統光碟 TEL:(02)2718-5999 FAX:(02)2547-1577 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
天喻	動作解謎	中文	3月	699元
宇宙特警隊（Phoneix）	射擊	中文	3月	890元
魔域傳奇	角色扮演	中文	4月	680元
西風狂劍	角色扮演	中文	5月	680元
春風戰隊	策略	中文	5月	未定

gamania TEL:(04)310-7066 FAX:(04)310-7068 http://www.lonaisoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
聖靈騎士	冒險角色扮演	中文	2月底	未定
秘書情人	養成	中文	2月	未定
退魔傳說	角色扮演	中文	3月	未定
夢幻模擬戰3	策略	中文	3月	未定
鋼鐵帝國	策略	中文	4月	未定
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國英豪	動作	中文	未定	未定
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

笑傲江湖之日月神教（暫定）	角色扮演	中文	2月	未定
雲州奇俠-史艷文（暫定）	策略角色扮演	中文	6月	未定
神鵰俠侶第一部（暫定）	角色扮演	中文	7月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派（暫定）	角色扮演	中文	8月	未定
神鵰俠侶第二部（暫定）	角色扮演	中文	12月	未定
風雲 II（暫定）	未定	中文	未定	未定

業訊（股）公司 TEL:(02)2901-0099 FAX:(02)2906-2200 http://www.propilot.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
北方傳紀	角色扮演		2月	未定
蹦蹦彈子台	動作		2月	未定
手套小子	動作		2月	未定
利亞古堡	動作冒險		2月	未定
撒旦之城	3D冒險動作		2月	未定
Q伯特	動作		3月	未定
青蛙過街	動作		3月	未定
新俄羅斯方塊	益智		3月	未定
機動人	動作		3月	未定
新大富翁(暫訂)	益智		3月	未定
勇者向前衝	益智RPG		未定	未定
棒棒糖危機	戰略RPG冒險		未定	未定
美夢成真	養成		未定	760元
三隻眼轉輪王幻夢	冒險	中文	未定	880元
末世戰記	戰略	中文	未定	未定
Tarmanian塔曼尼戰記	戰略RPG		未定	未定
ACM 1918	空戰模擬飛行		未定	未定











勁GAME紅不讓

本期一共收錄了36款國內外的新片，將以52頁之多的篇幅來為各位讀者介紹。

較值得注意的新片訊息，有新絕代雙驕貳及柏德之門二。前者將延續第一代的故事，將小魚兒與花無缺之間的恩怨情仇做一個了結；天下第一聰明美女蘇櫻即將出場，而且遊戲結局也不只一種！更值得一提的，便是可以將一代的人物傳送過來，更增添了遊戲樂趣。



柏德之門二的整體介面看來雖然沒有改變很多，但是在架構上卻大幅改進了！首先解析度提升至800×600，不僅讓畫面看起來更精細，還可以出現更巨大的怪物；令另外像升級限制、法術種類、角色之間的互動等也都有相當的改進，讓喜好本款遊戲的玩家極為期待。



至於其它遊戲內容呢？在此先賣個關子，反正各位翻看看就知道了！

小魔女帕妃



預定 **4月中旬** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／日本工畫堂
發行公司／大宇資訊

- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse

類型　策略

經營一家屬於自己的黑貓魔法屋吧！



還記得「魔女宅急便」中，可愛的小魔女「琪琪」與她的黑貓「奇奇」嗎？如果自己也可以騎著掃帚、到處蒐集魔法材料、調配出各種稀奇古怪的魔法，那該多有趣哇！現在，在【小魔女帕妃】這個遊戲中，你的身分就是魔女「帕妃」，帶著一隻擁有魔力的可愛黑貓「黑皮」，經營一家魔法店，賣自己苦心調配出的各種魔法物品，有別於其他的經營遊戲，【小魔女帕妃】非常另類又好玩，讓人不禁要說：「傑克，這真是太棒了！」

加油！要調配出可以拯救「黑貓魔法店」的魔法藥劑喔！



遊戲中將會發生各種有趣的事件

在【小魔女帕妃】中，你將扮演一位14歲的魔法師見習生～帕妃。小魔女帕妃是一個個性有點迷糊、但平日活潑開朗的勤勉少女，她與母親原本住在花與水的王國～「弗洛愛爾摩斯」城鎮，經營一家名為「黑貓魔法店」的魔法藥店，但母親卻因為不明的原因病倒，最後留給從此孤獨一人的帕菲的，只有「黑貓魔法店」與龐大的債務，而這筆債務卻必須在一年內償還。如償還期限屆滿，還無法籌足債款，店舖將會被債主沒收。



為了守護充滿著自己與母親回憶的這間店舖，帕菲與黑貓「黑皮」共同努力經營著魔法店，平時需要調配魔法藥劑，以供商店中買賣，當然也要注

角色介紹

帕妃



▲可愛的帕妃，臉部表情也很豐富喔！

個性有點（相當？）迷糊，不過總是活力充沛。是一個遭遇任何逆境也不會退縮、既開朗又勤奮的14歲魔法師見習少女。她原本就讀於魔法學院的高等科3年級，目前休學中。她將與黑貓魔僕「黑皮」共同經營「黑貓魔法店」。

黑皮



帕妃的魔僕，是一隻公貓。牠可以理解並且使用人類的語言，擔任的是黑貓魔法店員的工作，是帕妃還小的時候，在森林裡拾獲的迷途小貓。由於生來就具有強大的魔力，而且具備身為魔僕的素質，因此即使帕妃的魔法師資歷尚淺，仍可充任魔僕的工作。有著十分可愛的臉龐與聲音。

帕妃的母親



母代父職一手撫養帕妃成人，一路守著黑貓魔法店走來，個性溫柔且堅強的女性。由於罹患不治之症，即便帕妃拼命照料，依然回天乏術蒙主寵召。

芙蘿蕾



生來就體質虛弱的14歲少女。個性敦厚、心地善良，不過內在也有堅強的一面。她非常喜愛花卉，將來的夢想是擁有一間自己的花店。自就讀魔法學院以來，她與帕妃就是好朋友與同學。

蕾妮特



帕妃的同學，平時總是一副霸道口氣的14歲少女。由於個性並不坦率，有時候會因此說出違背自己真正心意的話來。此外她還經營著一家可稱為帕妃競爭對手的微笑魔法店。或許也因為這樣的緣故，面對帕妃時，似乎特別容易產生對抗的心態。

菲利斯王子



帕妃所居住的弗洛愛爾摩斯王國的王子。他「溫文儒雅」、「賢明睿智」、「相貌俊逸」，幾乎無懈可擊。是一位喜愛詩歌的16歲少年。其實他不喜歡王室刻板嚴肅的生活，反倒嚮往自由。

斐爾



流浪的吟遊詩人。有著不太表露自己的自制性格。沈著冷靜且為人穩重，言辭中帶有長者風範。他是在練習詩歌的時候，與前來野外尋找材料的帕妃相遇的，然而…。

可可特



雷妮的妹妹。與姊姊全然不同，是一個爛漫笑容與純真性格相當搭配的12歲少女。目前就讀魔法學院高等科1年級。乍看下似乎熱心助人穩重可靠，其實非常喜歡撒嬌。每天放學回家後，都會幫忙店裡的事，同時也是微笑魔法店的招牌女店員，據說為她而來的客人似乎不在少數。



「媽、妳看…帕妃很努力工作噢！」

究竟經過一年後，各位玩家的店舖會變成什麼樣子呢？這一切就看各位的行動而定了。

意魔法商店中所陳列商品的位置及內容，若貨源不足時，還必須出外尋找魔法藥材。當然，偶爾也需要到鎮上或郊外等各個場所走走，與朋友聯絡或認識各種人。由於是獨自一人生活著，因此與他人的交流，一方面可以不再孤孤單單，另一方面也可以提昇商店的聲譽，商店的生意可能會因此隨之興隆喔。

當然，要挽救「黑貓魔法店」，就重要的就是調配出最棒的魔法藥劑！因此玩家可是要好好的學習！身為魔女的你，隨身有一本魔法圖鑑，當找到新的材料或調出新的魔法藥劑時，就會記錄在上面啦！

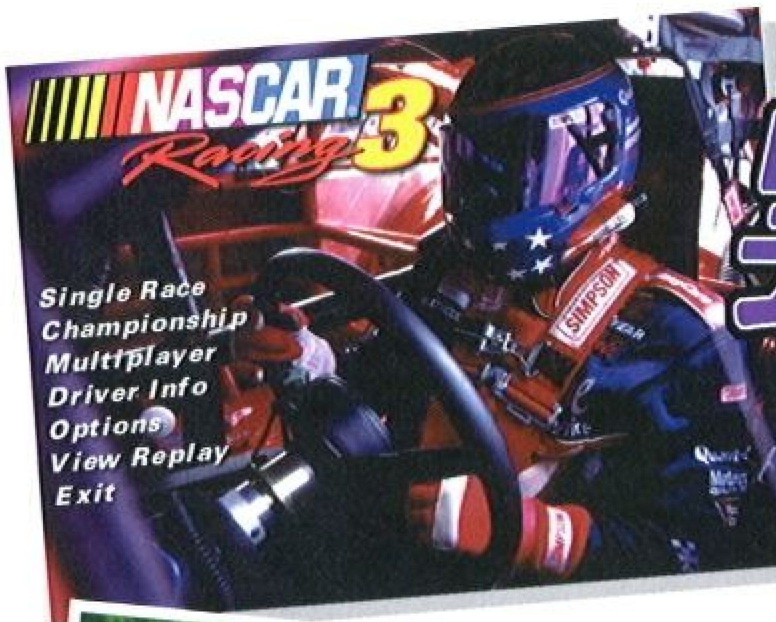


玩【小魔女帕妃】時，要特別注意可行動的時間！由於帕妃只是個可愛單純的小女孩，因此不能讓她太累，尤其是特別要注意早睡早起、睡眠充足才行呢！因此遊戲中每到一個場景就會消耗一些時間，這些都要精確地替帕妃計算！

小心！可別累倒囉！

基本上一天中可行動的時間是AM8：00起床、吃過早餐後，由AM9：00工作至PM10：00。到了PM10：00的時候，吃完晚餐便睡至隔天的AM8：00。因此玩者能夠操控帕妃的時段，基本上介於AM9：00至PM10：00之間。晚上10點以後，如果還勉強行動，帕妃的健康狀況就會不佳。一旦健康不佳，就會影響魔法藥劑調配。所以要好好疼愛帕妃才行！



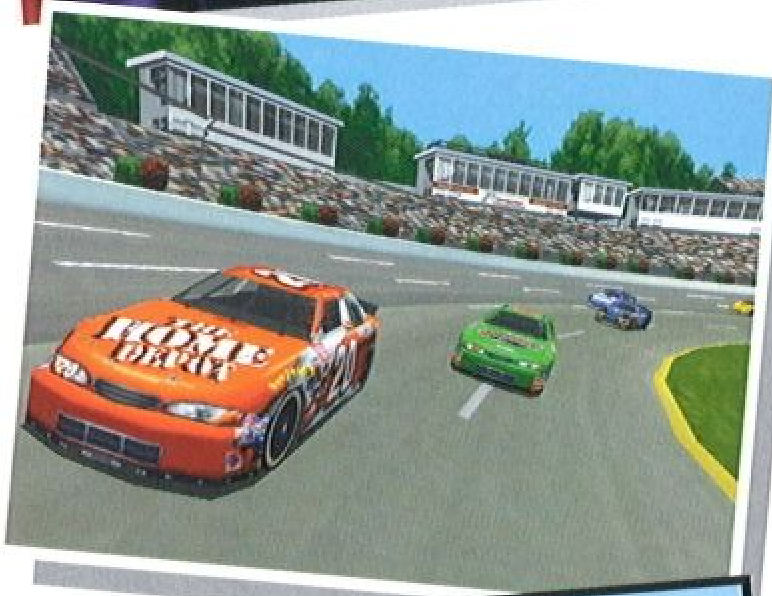


雲斯頓賽車3

NASCAR Racing 3

「雲斯頓賽車3」乃根據世界知名的「雲斯頓」冠軍賽事的資料加以設計，28條賽道、45位現實世界的車手人工智慧，在細節、數據等方面的權威性無須多談，因為現今市面的每一款賽車作品無不標榜著某種程度的可信度，撇開雲斯頓賽事的悠久傳統不談，如何將堆積如山的背景資料以雄厚的技術、豐富的創意加以結合，兼達遊戲性與真實性的絕佳平衡，才是在激烈競爭中出類拔萃、獲得玩家一致肯定的唯一關鍵！也因此，要檢驗一款賽車類作品究竟有幾兩重的最佳方式，便只有「聽其言並觀其行」囉！

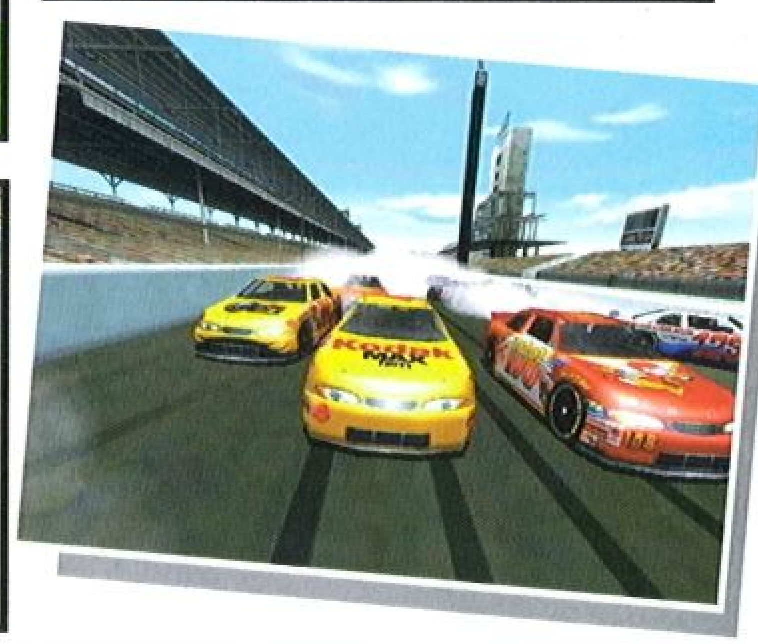












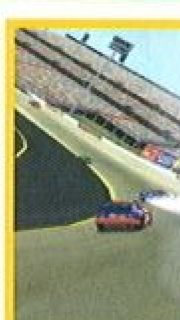
預定 3月底 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／Sierra Studios
發行公司／松崗電腦
- 機種：Pentium II 以上
- 記憶體：64MB
- 操作：Keyboard/Mouse/Joystick

類型 賽車

來！你可以再靠近一點看「雲斯頓賽車3」

玩一款賽車遊戲時，除了流暢性之外，相信畫面仍是玩家最注重的，「雲斯頓賽車3」在設計時所設定的最佳解析度高達1024×T768，在視覺上將會是一個新的體驗！進一步來看，車輛模組的線條非常流暢，邊緣全都是由流暢的弧線所構成，絲毫看不見令人反胃的「鋸齒」或「馬賽克」，另一方面，除了色彩豐富、飽滿之外，在細節的刻劃上，我們能夠從車輛上車隊贊助廠商LOGO的描繪上得到解答，更不用提緊急煞車時窗外揚起的煙塵，那種半透明急速逸散開來的精緻表現！現在請你將目光轉到那幾張從車內視角往外看的遊戲畫面，無論是複雜的儀表版、自然的光影呈現，相信你跟我一樣印象深刻。





高品質的3D定位環繞音效



對要求高品質表現的玩家而言，「雲斯頓賽車3」的音效加入了3D定位環繞音場的最新設計，並支援最新的A3D2.0和Direct3D Sound規格。當一輛對手車趁你分神時呼嘯而過，超越你的那一瞬間，你將會聽到逼真的引擎聲與輪胎在急馳於賽道時摩擦出的隆隆低鳴，從身後漸漸逼近，突然間直奔超前，然後慢慢消失在遠方（如果你無力回天的話！），當然先天條件必須是你前、後、左、右都有一支忠心不二的喇叭為你效命！遊戲特別加強在引擎音效的取樣上，各式不同轉速的真實音效，保證讓你熱血沸騰，血壓升高！



從車內往外瞧，光影的呈現也非常自然

車手的人工智慧也是當今賽車模擬類的首選，如何形容電腦對手呢？很簡單，「你會的手段，電腦都會！」怕了吧…？！想像一下四十多輛車在環形賽道拚個你死我活的場面，什麼叫做分秒必爭？就讓玩家自行體會吧！

國內第一個賽車專用伺服器即將誕生

「雲斯頓賽車3」最大的優勢就是網際網路連線，在正常的狀況下，一場賽事可以容納高達20個真實世界車手同場競技，至於一般的區域網路和數據機連線也是必備的多人連線選項。「松崗電腦」也會視狀況架設「雲斯頓賽車3」的專屬伺服器，這可是國內第一個賽車用的伺服器喔！







◀▲各項鉅細靡遺的細部設定







◀▶唉！在獲得勝利前總會有不少考驗！

而所有頂級玩家所堅持的「操控性」也是決定遊戲生死的第一要素。要在操控性方面臻於上乘，有兩點必須要求，第一個是在程式編寫上能將車輛在各種測試之下的數據、性能高度反映在遊戲的物理性上，也就是傳統定義中的操控感，過與不及都會有很大的麻煩。如果過於真實，保證在你開完一條賽道的時間裡，有百分之八十都處在跌跌撞撞與髒話聲四起的情況中，而你一定不想開完；相反的是，如果為了討好玩家而將各種車輛反應過度簡化，那很可能在開完一次後你就絕不會再想碰它第二次，因為你會有一種當笨蛋被耍的感覺！

身為熱血男兒的諸位一級車手，準備好你的動力方向盤，調校好喇叭的音量，迎接這款賽車大作吧！

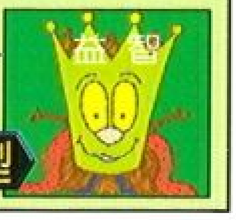




明星志願闖通關

除了「遊戲」還是遊戲！

預定 4月發行	體驗 展示 桌布
設計公司／大宇資訊	
發行公司／大宇資訊	
機種：Pentium166以上	
記憶體：32MB	
操作：Mouse	類型



「明星志願闖通關」是將原本明星志願二中的四個綜藝節目抽出三個，外加五個有趣、全新的小遊戲，構成這個遊戲的主體。

遊戲中到底包含了哪些遊戲呢？

明星志願二代中抽出的遊戲

快問亂答

對的答案要答錯，錯的答案要答對，這個節目緊張有趣，享受手忙腳亂，手指和腦筋打結的樂趣。



■相當受到歡迎的綜藝節目，現在又要來囉！

記憶大考驗

有趣的記憶考驗，玩家必須記住自己曾經翻開的圖片，將兩張相同的一起翻開才能得分。



我轉我轉我轉轉轉

比眼力、比智力、比集中力，誰能夠猜到主持人躲在哪個咖啡杯中呢？試試看就知道。



新研發的遊戲

西部快槍俠

打電動不用投幣，一樣可以享受到「快槍手」的快感！誰比較準？誰比較快？畫面中哪個倒楣的會中彈？歡迎上場比比看！



■緊湊有趣的西部快槍俠，聽說畫面還要整修一次，是全部用3D繪製的喲

雞生我撿

大家來撿雞蛋喔。你推我，我擠你，偶爾來個「搖子穿林」，讓對方跌個吃炸彈。遊戲背景分成三種，各有不同的技巧和難度喔。

（P.S：雞生我撿，場景也是要全部用3D繪製，雞蛋落下的軌跡也將會不同，考驗玩家的反應喔。）

拯救NP雞

研發中的機密，尚未公開，一切都是個謎。

頑皮彈弓

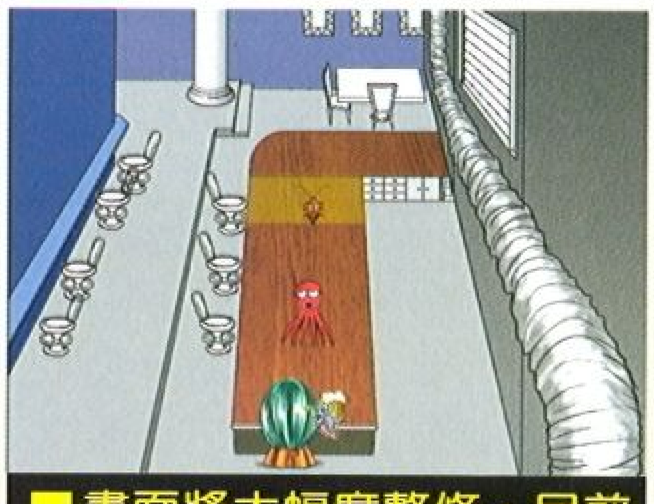
我拉～我瞄～我射！哈哈哈，這個遊戲的目標就是射中前方的明星立板，記得，要射中異性才有分數喔。玩玩看就知道自己的「ㄌㄟ北魯」（LEVEL）到什麼程度了。



■畫面還會小幅度整修。NPC研發小組表示，已經到了可以試玩的程度了

超級酒保

自己的手，夠不夠巧，夠不夠準？最快推幾次可以得分呢？遊戲有十五個關卡，依照桌面材質、阻擋物，使得難易度各有不同，挑戰性頗高，快努力向自己的極限挑戰吧！



■畫面將大幅度整修，目前只是測試用的圖形…

遊戲要怎麼來玩ㄋㄟ？

「明星志願闖通關」，共有三種遊戲模式，包括：群星爭輝、雙星閃爍、孤星旅程。

群星爭輝

扮演十六位明星中的其中一位來進行闖關，只要能夠連過八關（以上八個小遊戲），就可以得到演藝圈的最高殊榮～「藝能天王」。

雙星閃爍

遊戲的目標是，在玩家選擇的節目中打敗所有的對手。但是…誰有那個本事打敗所有的明星呢？試試看就知道啦。（遊戲模式包括記憶大考驗、西部快槍俠、頑皮彈弓、雞生我撿。）



孤星旅程

某些遊戲只能單人參加，或是可以單獨練習的，都歸納到這裡。記得，要挑戰「群星爭輝」之前，先來孤星旅程做好練習喔。（遊戲模式包括記憶大考驗、西部快槍俠、超級酒保、頑皮彈弓、雞生我撿、拯救NP雞。）

新增這麼多的綜藝節目，這麼有用的plug in功能，老少咸宜的遊戲方式，由NPC小組研發、大宇資訊發行，最重要的是定價將「不會太貴」，相信已經讓許多玩家期待了吧！還有，請繼續期待「明星志願闖通關」和「明星志願2000」的後續報導喔。

新的特色～PLUG IN模式

「明星志願闖通關」還有一個特色，就是「PLUG IN」的功能。只要購買「明星志願闖通關」，就可以將本遊戲安插進「明星志願二」還有「明星志願2000」（未上市）。這樣，當玩家進行「明二」或是「明2000」時，就可以承接到上面新增的五種綜藝節目喔！

善用每位明星的長處

玩家可以從十六位明星中選擇一位來進行遊戲，每位明星都有不同的性質和長處，如何操控，發揮他們的長處，是玩家的一個小小考驗。



袁珮琪

在明一、明二都有登場的角色，在明二中，袁珮琪成為一個經常從事公益事業的愛心小天使。



高明權

明一、明二都有登場，因為長得帥，所以這個角色大受歡迎。



馬智文

明二新登場的角色。據說會功夫，運動細胞特佳。在明二中，和林妮雯是一對歡喜冤家。



林妮雯

在明二中，和馬智文是一對歡喜冤家。不過在明2000中，也許會因為男主角而發生微妙的變化…。



渾小子

最流行的趨勢、最駭人聽聞的言論、最臭屁的舉動，都可以在渾小子身上發現。所以渾小子總是能夠抓住大家的眼睛。



范曉愛

可愛調皮、古靈精怪的女生。也是首次在明二登場，和女主角很有話聊。



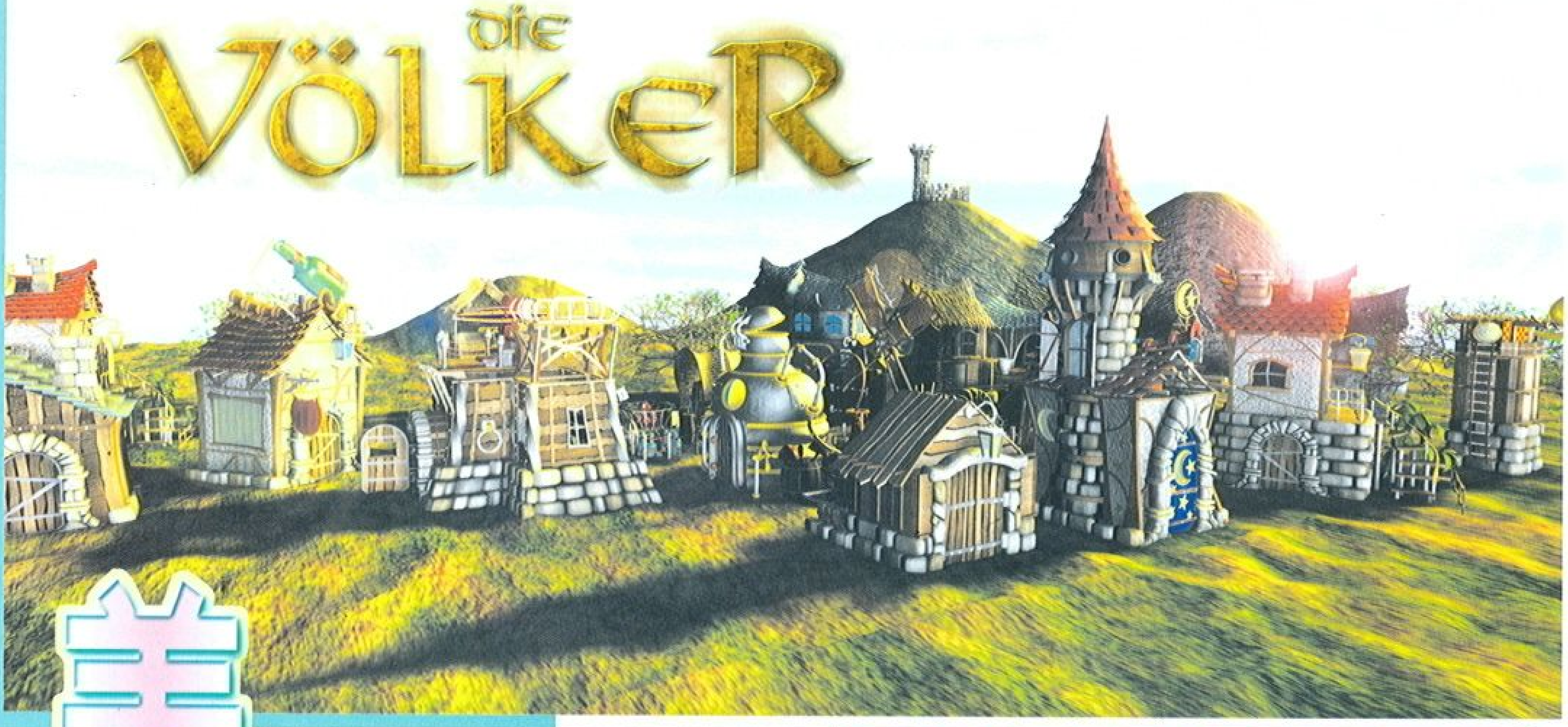
林立翔

新角色，將會在「明星志願2000」登場的男主角，現在在明星志願闖通關中提前登場！

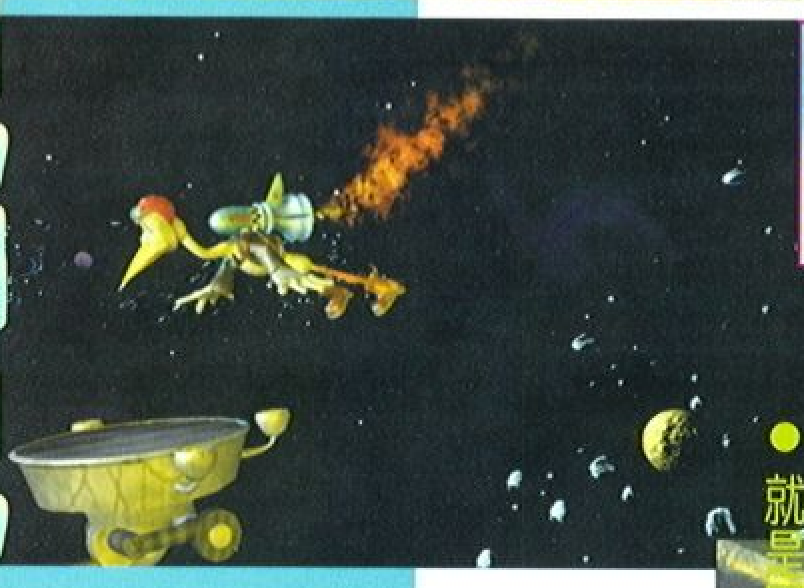


惠妹

動感活潑的辣妹。雖然在明二中沒什麼戲份，但是在演藝圈中，她可是相當受到觀眾和歌迷的喜歡喔。



美麗新國度



三種可愛的生命創造出美麗的童趣世界

某天，有三隻大家通常都叫牠做「送子鳥」的鸛鳥們，忙碌地穿梭在各個星球之間，努力為著各種生命的孕育而辛勤奔波，當他們飛過魯卡特行星時，其中一隻說道：「嘿嘿，聽著，我們何不先將行李放著，然後跑去喝一杯，輕鬆輕鬆呢？」另一隻擔心地說道：「ㄜ…如果被萬能的造物者老大抓包的話怎麼辦？我們鐵定會被海K一頓！」「啊…放心，他絕不會知道的啦！別告訴我你粉害怕！！」說完，那隻提議混水摸魚的鸛鳥就「啪」地一聲將包袱往下一扔，鼓動翅膀，朝向銀河酒吧飛去，另外兩隻看到有人起頭，也就跟著放膽地跟著摸魚去了…。於是，三種被遺忘在小包袱中的小小生命就這樣悄悄地來到魯卡特星球上了。而他們是擁有奇妙魔法力量、藍藍皮膚的「皮皮蒙」；非常接近人類，穿著豹皮獵裝、粉可愛的「亞瑪瑪」；以及靠打獵為生、有一點點貪心、眼睛大大，長的像昆蟲的「薩吉吉」。



●就是因為有人偷懶，才會造就出另一個美麗的新國度





美麗新國度的小小世界就是這樣偶然開始的…。看到了嗎？本款由來自德國，充滿創意、夢想的JoWooD工作室所設計的新型態遊戲，滿溢著純真，如童話般繽紛的色彩！

預定 3月 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／德國JoWooD工作室
發行公司／松崗電腦

- 機種：Pentium233MMX以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse

類型 經營策略

量身打造一個美麗新國度

遊戲一開始，你必須先在三個種族中選擇一種來進行遊戲，然後在中央蓋起一座市鎮中心，從這一幢房子開始，紅紅的磚瓦房、小巧堅固的城堡、五顏六色的帳篷等等建築物一一蓋起，接著你將會看到一座充滿生機、蓬勃的小小國家就這樣一點一點地茁壯、成長、繁榮！

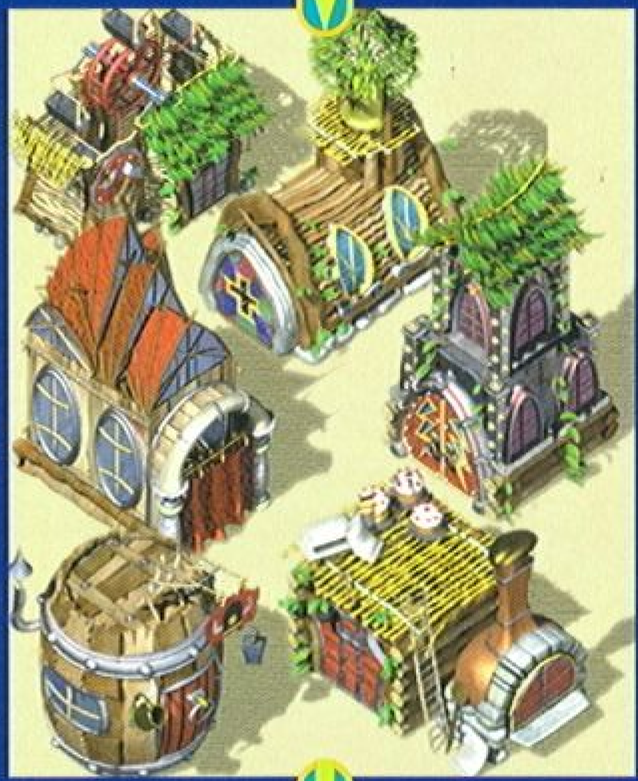
您可選擇的三個種族

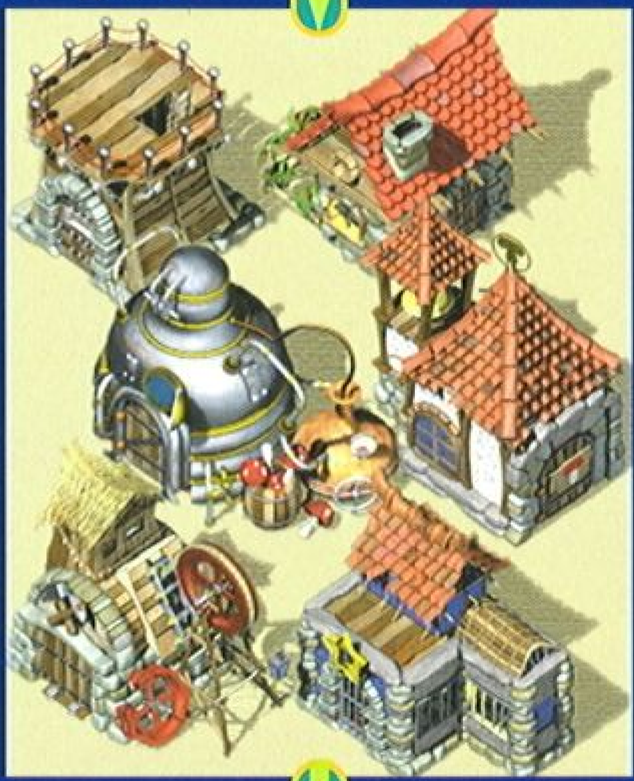


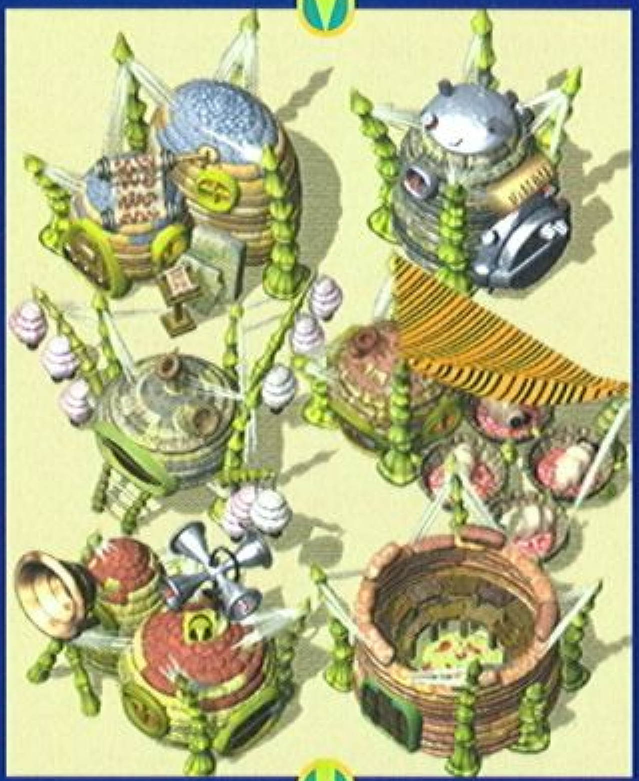




各種族的各式建築單位





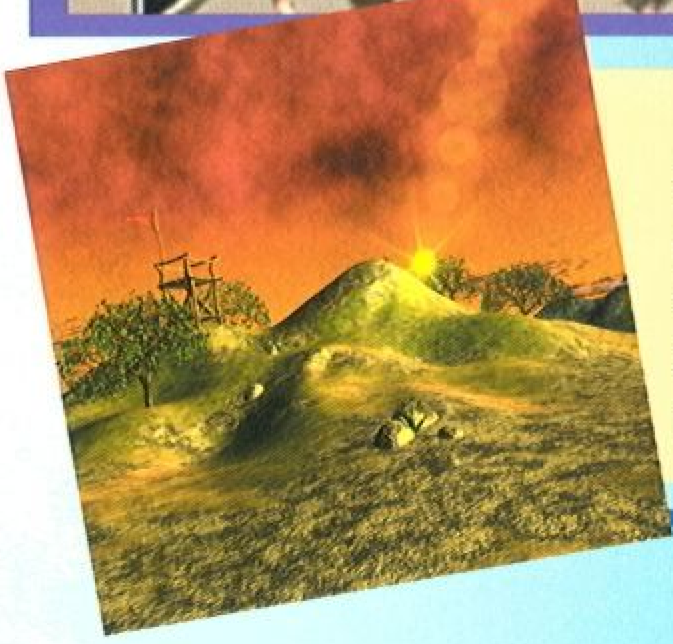


各種族的小小人民們









新誕生出來的小小居民們要先在學校中接受各種教育，他們能夠被訓練為石匠、樵夫、學者等各種不同的職業…，並運用他們各自獨特的技巧，讓你的國度在各方面的建設都蒸蒸日上。各種有關研究的活動能幫助獲取許多新的知識、技能，使得居民們生活、國家的建設能夠更順利，更安全也更舒適！雖然研究工作需要花費一些時間與資源，但像是軍事訓練營區或採礦工廠等建築、人員都必須在確實「做完功課」之後才能生產。

與其他種族的第一次接觸

對於一個新誕生的國家而言，最重要的大事就是和其他種族的「第一次接觸」，如果雙方能在一開始就能夠建立和諧的外交關係，便能夠快快樂樂地從事貿易工作，將彼此所需的資源相互交換、努力建設。但是，如果彼此印象不佳，便要有互K一場來決定誰是老大的心理準備。國家與國家之間的互動是非常重要的，因為有某些珍貴、稀有的資源是只有某些種族才能生產的，因此，如果你想要擁有各種生產、建設所需的資源，就必須仰賴與其他部族間的通力合作，維持良好的貿易關係才行！

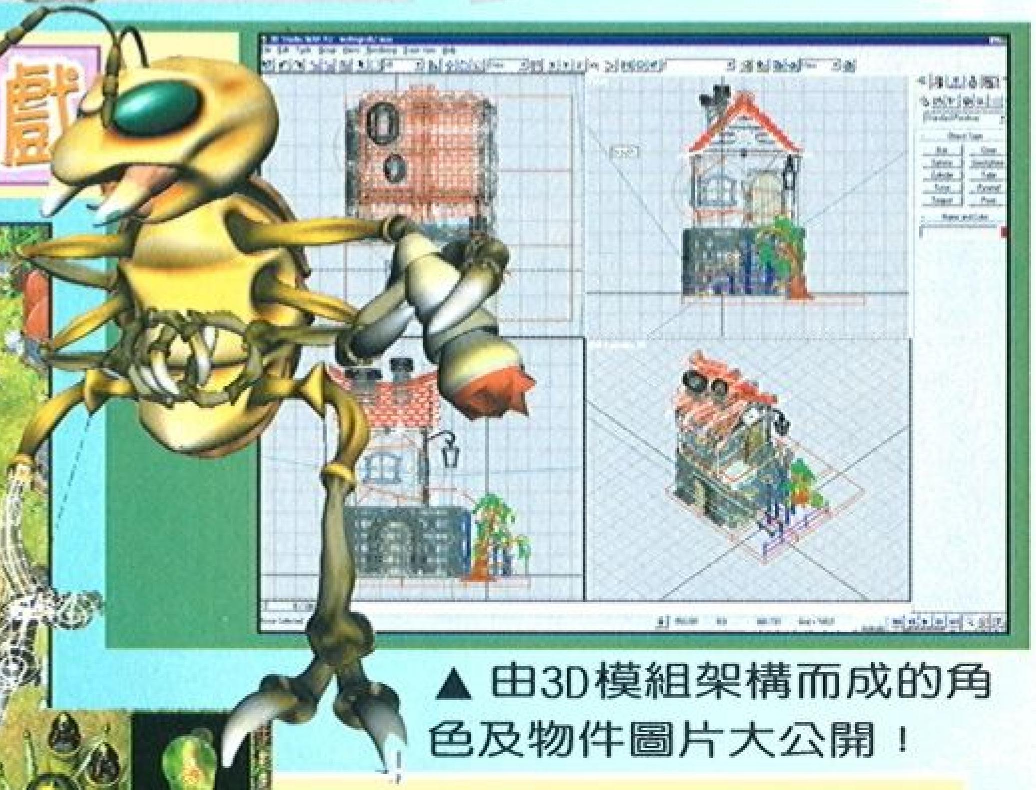
當然啦，如果一切都中規中矩來玩的話也沒多大意思，在你覺得一切的建設、資源、軍備都整建完成時，對其他「盟友」來一個「珍珠港事變」，以閃電般的速度發動一場突襲戰也極為有趣！但請切記，即使在沒有戰爭的和平時期，也必須保有一隻訓練良好、枕戈待旦的強大軍團。因為，「偷襲」這種事情不是只有你才做的出來的喲…。



▶建築單位建造連續圖

適合所有年齡層的可愛遊戲





▲由3D模組架構而成的角色及物件圖片大公開！

這款遊戲在繪圖上極為精緻，整個畫面在活潑、明亮的色彩中呈現出生動有趣的童趣風格。在「美麗新國度」中建構的世界栩栩如生，無論是地貌的起伏，蔥鬱的樹林、漫遊於草原上的小小動物們、以及為了各自工作在忙碌、穿梭的族民們，配合上豐富、多變的科技樹，易於上手的遊戲介面等等，都讓「美麗新國度」跨越國界、年齡，成為一款適合於所有年齡、性別、嗜好的遊戲。

「美麗新國度」在單人模式中提供了每一種族各二十個任務，在熟悉各項操作、策略之後，你更可以與其他玩家一同進行多人線上遊戲，享受混合了合作與競爭的無窮趣味。結合即時性的活潑與策略性的深度，將建設、外交、研究、貿易融於一體。最重要的是，這裡有著其他遊戲所沒有，獨一無二的奇幻與夢想！



畫面如此精緻，連人民的一舉一動，建築物的狀況都能一覽無遺



美麗新國度

新絕代雙驕貳



在新絕代雙驕的故事裡，發展到江小魚打跑了活閻王後被惡賭鬼軒轅三光救出為止。究竟小魚兒情歸何處？小魚兒與花無缺之間的真實關係為何？故事又有那些發展？這些問題都可以在新絕代雙驕貳裡找到答案。

在古龍原著中，第一女主角蘇櫻的風采無人能敵，巧笑倩兮、智計過人的她面對現任霸主小辣椒張菁、藕斷絲連的鐵心蘭時，如何巧使連環計降服小魚兒狂野的心？又大俠燕南天與移花宮主最後一戰的結果為何？小魚兒與花無缺如何打開兄弟相殘的死結等，所有新絕代雙驕的故事將會在遊戲中作出合理之交代，並提供完整多線的結局。

▲第一女主角，在2代裡終於出場了，看上小魚兒後就下定決心一定要追到手



預定 **暑假** 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／宇峻科技
發行公司／宇峻科技

類型 角色扮演



- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Keyboard/Mouse



邀月房 移花宮宮主獨居一處的造型



荷露房 宮中婢女的身份並不低賤，都是收養來的

發散式多重結局

受限於小說只能提供一種結局的缺憾，遊戲中會將所有古龍伏筆處合理之結局都設定在遊戲裡，讓玩者以小魚兒或花無缺的身份來解破謎題，找出各種破台的方法。影響遊戲最終結局的要素很多，除了正確地找對人進行適當的行動外，主角的武功進展、藥材修鍊、對話技巧與目前對您好感度最高的女主角都會對結局產生影響；單純就結局種類來說就有十種以上，加上女主角不同的變化，可以玩到的結局變化約有30種左右。

方便的資料傳送

如果您還保有新絕代雙驕存檔的話，建議您把最強武裝與裝配物件放置到小魚兒的身上，將之傳送到新絕代雙驕貳繼續進行遊戲。傳送過來的小魚兒會保留全部的裝備，甚至是新絕代雙驕貳中無法正常取得的物品，而小魚兒的屬性會視情況做調整，所以您未必一定要破台才會有比較好的待遇。某些武功心法在絕代雙驕貳時可能已經失傳了，如果您的小魚兒是靠傳送過來的人物則仍然能保有這些武學心法，成為遊戲裡唯一會使用這些絕技的高手。



移花宮奴僕房



◀將與花無缺一同旅行的移花宮婢女

▶慕容世家重要人物，負責守護南宮世家

▶慕容世家重要人物，與張菁是平輩

礙於篇幅所限，無法將新絕代雙驕貳的特色一一詳加闡述，請喜愛新絕代雙驕的所有讀者們鎖定之後的後續報導。

▲小說中冰冷的美人，遊戲中比較有人味



歷史的尋幽探寶

如果說紫禁城是中國宮殿建築的精華，那圓明園就是中國古典園林集大成之作。清代帝后一年約有三分之二的時間是在園內度過，所以圓明園從山形水系到一草一木都獨具匠心。建築構造融匯中西，內部裝修精美豪華。每座建築中充列大量的家具陳設、珠寶古玩、玉器名瓷與圖書字畫，及帝王能夠蒐集到的一切珍寶，不愧為天寶地靈之地，帝王游禦之所。

可是，這座中外罕有的園林傑作，卻在兩次鴉片戰爭中兩度遭到劫掠焚燒，一代名園淪為一片瓦礫殘垣。現今圓明園已經被毀一百三十七年了，面對著滿目蒼夷的廢墟，人們追思著她昔日的繁華。

「幸星電腦」為了讓全世界的人認識圓明園，製作了一系列有關圓明園的多媒體光碟，利用遊戲的表現手法，以多媒體光碟為媒介，將圓明園的歷史、文化、藝術與淒美的愛情故事再次展現在人們的眼前。



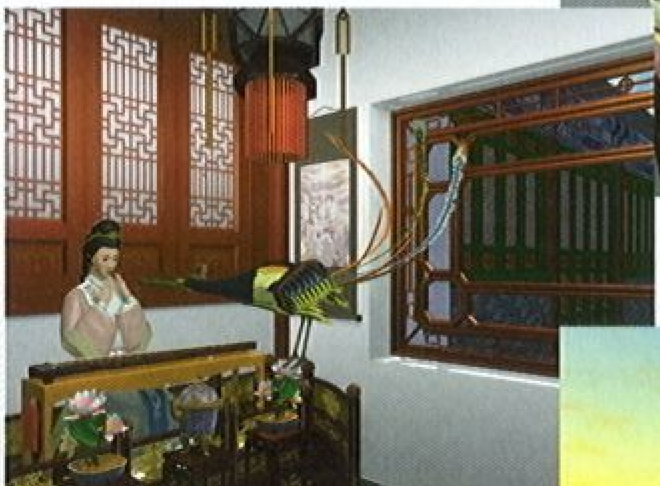


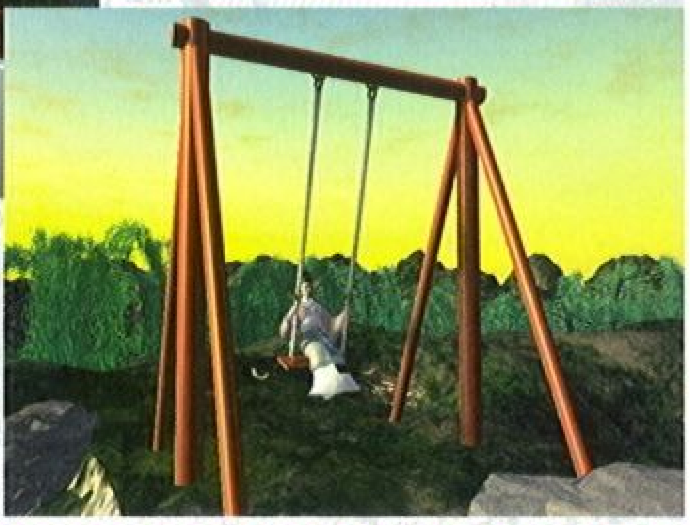
濂溪樂處是圓明園四十景之一，包含有五十餘座大小型是不同的建築。依照故事的發展與遊園的路徑，整個環境可以區分為前後兩大部分，每一個部分都有許多景點，每個景點都有不同的主題風格。玩家可以在3D環境中自由遊逛，在其中發覺更多有關咸豐與荷花春的故事。

淒美的愛情故事

清朝時的中國是由滿族來統治的。為了保持種族血統的純正，從一開國就設立了極其嚴格的婚姻制度，嚴禁滿漢通婚。但是咸豐帝卻對婀娜多姿的江南漢族女子情有獨鍾，因此想辦法將他喜歡的漢女安置在城郊的圓明園內。因為這樣不但能規避紫禁城皇宮的嚴密管束，又可以住在他喜歡的圓明園尋歡作樂，享受園內旖旎風光。歷史上記載的這些漢女有所謂的四春，也就是杏花春、武陵春、海棠春與牡丹春。但是我們發現咸豐心中真正永難忘懷的女子另有其人，也就是本遊戲要敘述的故事主角～荷花春。


■玩家將化身為咸豐皇帝，在遊戲中體驗與荷花春的淒美愛情



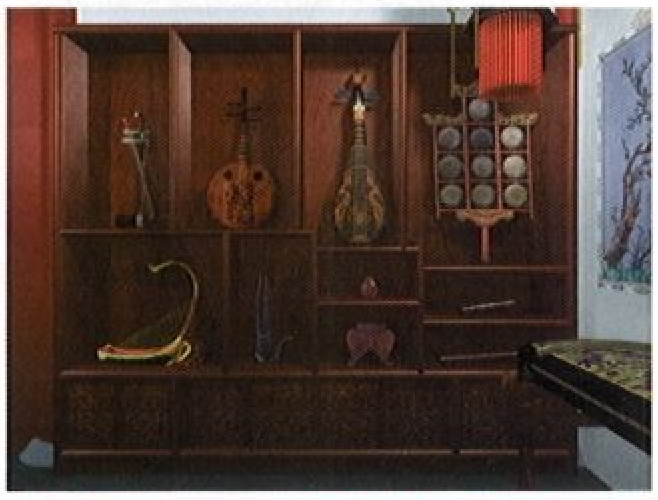


一年夏天，荷花春被選入園，倆人一見鍾情。由於她出身於風光明媚的杭州，對荷花有一種特別的喜愛，於是咸豐就讓她住在圓明園中遍開荷花的一個景區～濂溪樂處，並賜名為荷花春。咸豐對荷花春的寵愛很快引起了慈禧的妒忌。

恰巧一天荷花春寫了一首詠荷諷蘭的短詩，激怒了原名「蘭兒」的慈禧。慈禧藉故將荷花春囚禁在島上並斷絕與咸豐的聯繫。荷花春渡過了一年孤獨寂寞的日子，終因得不到咸豐的信息，而在月圓之夜投湖自盡…。

獨有的創意與特色

遊戲採用第一人稱的方式進行，玩家本身就是故事主角咸豐皇帝。在咸豐驚聞噩耗開始，便清晨匆匆趕到濂溪樂處。在園中觸物生情，由物是人非的情景中回憶起倆人由定情、情深到生離死別的全部過程。又在荷花春被囚禁的孤島上，咸豐從荷花春留下的遺物中處處見到她的各種的幻影，最後更會驚奇地發現荷花春原來竟是荷花仙子下凡…。


▲拿起這些樂器還可彈奏出不同的聲音



▲「荷花春夢」一書將記錄咸豐與荷花春的生活點滴

為了展現古蹟的真實與歷史性，每一處細節都經過反覆的查證推敲。無論是有形的宮殿瓊樓等建築、珍奇古玩等小飾件，或是無形的音樂情境氛圍，都利用電腦給予維妙維肖的復原。所有的圖形都是利用Alias繪製（「玩具總動員」所使用的軟體），所以每一個圖像都豐富細致，有如一幅美麗的山水圖畫。


宮中嬪妃所遊玩的小遊戲

所有的場景超過20個以上，玩家所扮演的咸豐皇帝可以在整個環境中活動，通過對周圍環境的觸動而引發回憶或幻想。而觸動每一個景點所擺設的不同物品，可以發生許多有趣的反應。透過畫面上視覺震撼，玩家將更深入瞭解圓明園的歷史價值。

在動畫方面，採用獨特的電影製作方法，先根據不同的需求分別製作所各種物件的三維圖形，然後依照腳本的需要組合成不同氣氛的場景。藝術表現上較接近中國的傳統寫實的畫風，與西方藝術風格有明顯區別。



天諭 Lost Prophecy



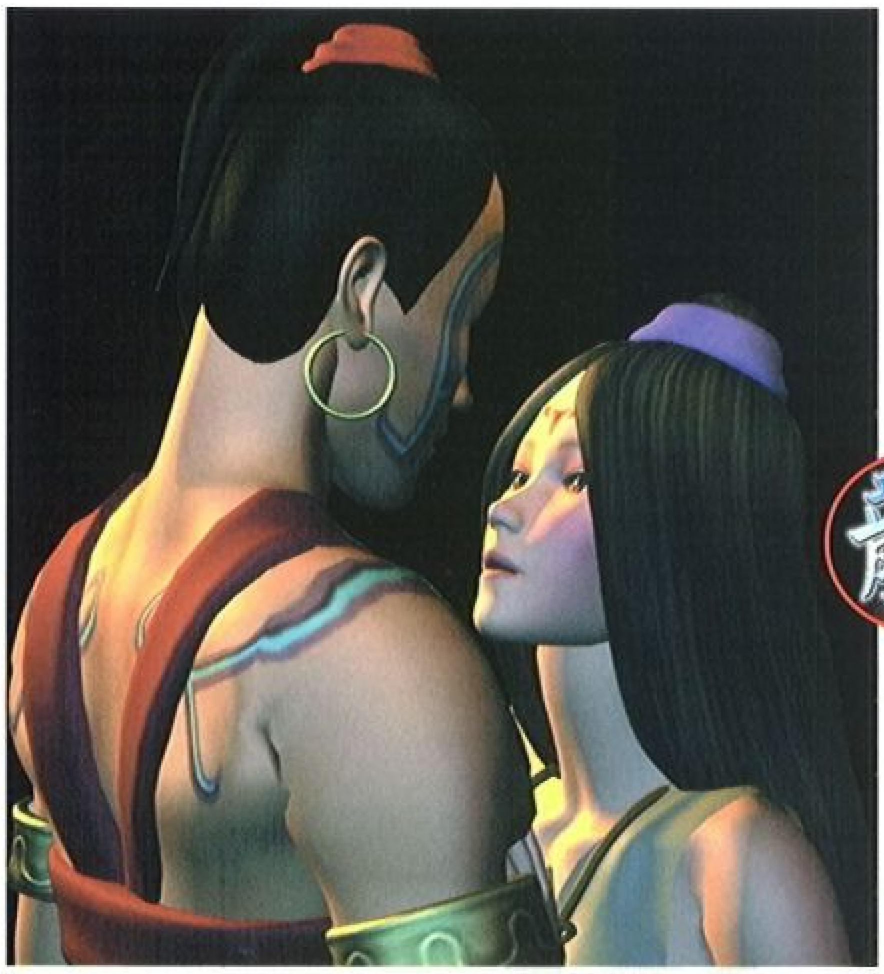
一場部族間的不倫之戀

預定 3月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／次方科技
發行公司／皇統光碟

- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse

類型　動作冒險



私戀的兩人，如何能想到最後導致滅族的危機？

一場部族女巫《湘》與守護她的部族第一武士《龍》之間不被允許的私戀，卻造成部族內前所未有的危機、爭執與分裂。《湘》的姐姐《雲姬》，同樣具有女巫的血統與神秘法力，也私下暗戀武士《龍》。終於在妹妹的私戀爆發後，做了所有由愛生恨的女人所能做的最惡毒報復。

為情自殘的《雲姬》成為黑暗勢力大魔頭《孽》的寵姬，被封為暗黑世界的《魔姬公主》。這場不倫之戀，終於給妖邪二度大舉東征的良機。《魔姬公主》在瘋狂恨意的助長下，原本用來抵抗妖邪的神秘法力，成為荼毒生靈的利箭與獠牙。正義之士節節潰敗，原本應該攜手禦敵的姐妹之情，最後成為骨肉相殘的生死之爭。結合魔頭《孽》與《魔姬公主》的邪惡力量，遠勝於勢單力孤的女巫《湘》。

龍

《龍》為神話時代中的持棍武士，負責保護當時部族的聖殿女祭司《湘》。他的專長是使用齊眉棍法，也具有各種騰空跳躍的本領。這個角色，是屬於比較沉默、少言，帶有些許冷酷特質的英雄人物。他並不擅於表達感情；不是那種可以把美人呵護的無微不至的殷勤男子；也不是身邊不乏紅顏知己的多情公子。從身為武士的那一刻起，他的七情六慾早已排除在紀律、戰鬥與任務之後。



手持齊眉棍的男主角

湘

《湘》為神話時代中掌管《黑玉項鍊》的聖殿巫師。她有適當的法術能力，只有她能看得懂遠古的咒語文字與使用《黑玉項鍊》的能力。她多少是帶有些許悲情式浪漫意味的角色。擁有女巫血統的她，從年輕時就承繼了部落巫師的角色。儘管擁有至高無尚的宗教地位，更掌握有神秘的法力，整個部落加諸在這個年青女祭司身上的壓力是可想而知的。她的青春完全奉獻在與神明的溝通和法術的修行上。



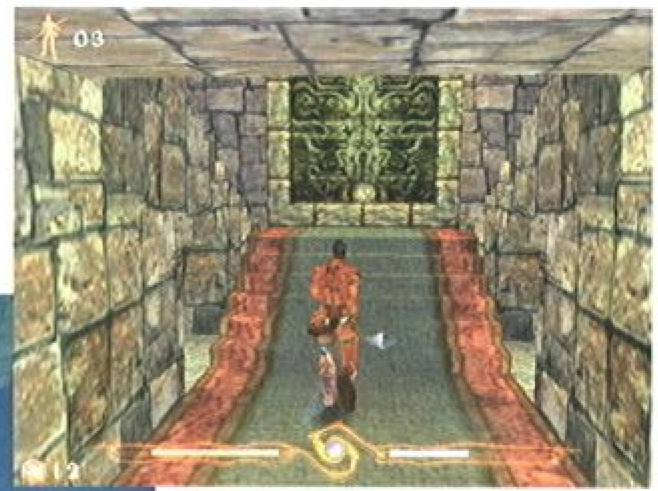
女主角倚坐石階，是否有心事呢？



女主角祭起魔法手勢

首創雙重運鏡方式

遊戲中隨時切換 讓你不再頭暈



除了一般常見的第三人稱背後追蹤視角，玩家可以在遊戲中隨時切換成電影式的運鏡方式。電影式的運鏡讓玩家從旁觀者的角度來進行遊戲，對大場景一覽無遺，也不會玩沒幾分鐘就頭暈目眩、眼冒金星。身歷其境型的第三人稱追蹤視角，和主角做近距離互動時感覺較逼真，和電影式運鏡各有利弊。天諭的設計小組完全替玩家著想，設計了雙重運鏡方式，讓玩家依照個人喜好切換選擇。



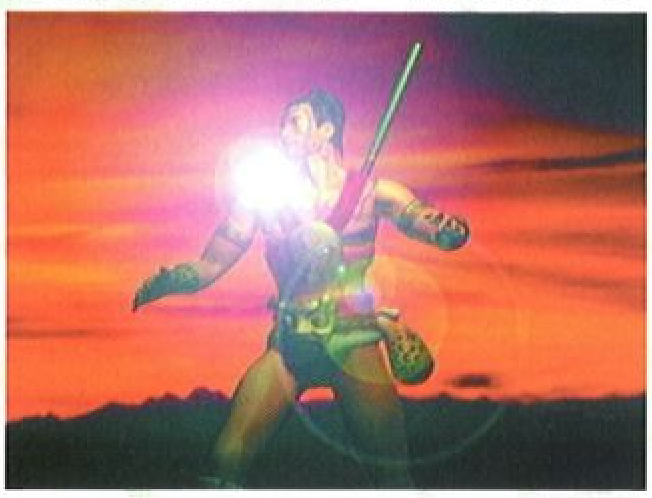
▲一般3D遊戲的第三人稱背後追蹤鏡頭

◀天諭首創雙運鏡方式的電影式旁觀者運鏡方式

突破傳統題材

製作小組深入大陸實地考證

早在前年六、七月的時候，天諭的製作小組整組人員動員，到北京實地考察。製作小組遍查一萬年前的大陸地理資料，從中挑出最特別最具變化的一段～塔克拉馬干沙漠，作為天諭遊戲設定的背景。根據從北京查得的大量地理資料顯示，大約一萬年前，新疆的塔里木盆地其實是個大湖，或者應該說是內海。但是接下來由於地殼運動導致的氣候嚴重變化，在七、八千年以前逐漸地沙漠化，變成今天的塔克拉瑪干沙漠。這在當時應該是很激烈的變化，由於這種天搖地動的慘烈變化，導致許多部落往中原遷移，甚至包括我們的老祖宗黃帝這支部族。製作小組把這段變化，設定為「天魔入侵」的背景。



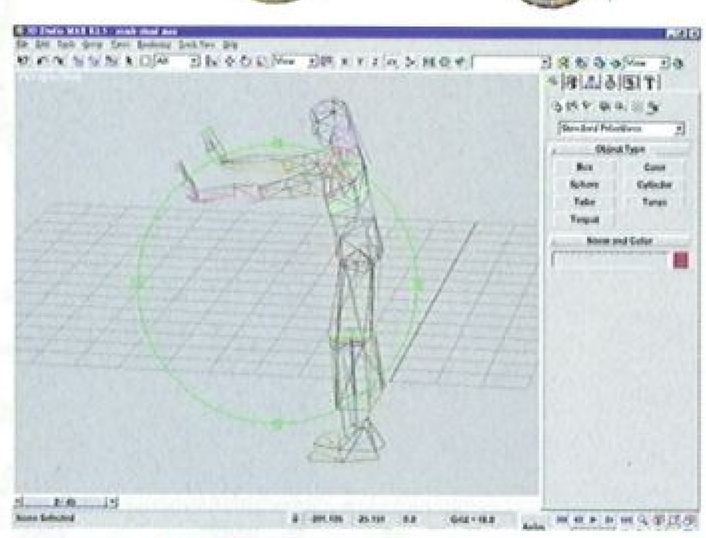


女主角的服飾就是經過詳細考證的結晶

3D製程大剖析



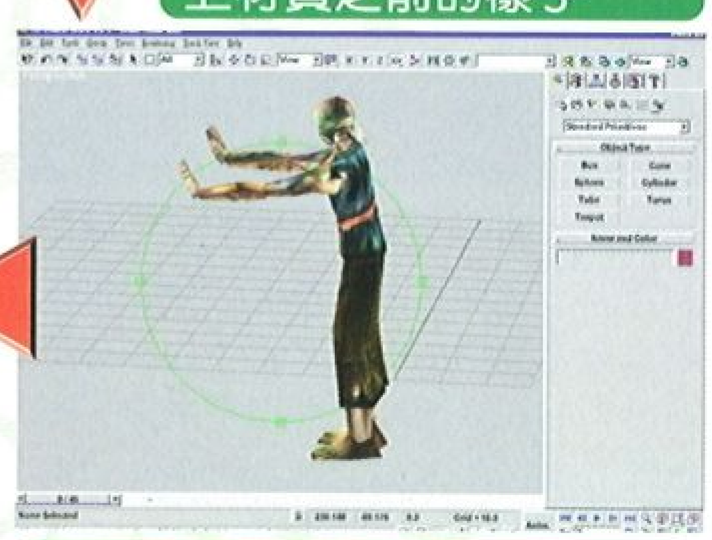
天諭製作小組集合國內頂尖的3D設計師，建構出的畫面絕對不同凡響。現在介紹一下3D建構的方式。我們以骷髏為例子，這些骷髏都是由一片片的三角形所拼成的。所以在即時3D遊戲中，3D加速卡真正為你做的事，就是把這些基本的三角形一片片畫出去。不過如果光是畫這些線條圖形，還是無法達到真實的影像效果。所以3D加速卡在繪製這些三角形時，還要將應用程式指定的另一張圖貼在三角形上。這張圖我們叫做「材質」，而將材質繪製在三角形上的過程叫貼材質（texture mapping）。3D加速卡就是透過畫出這些貼了材質的三角形，組合出炫麗美觀的3D畫面。



▲骷髏僅有架構，未貼上材質之前的樣子



▲骷髏出現在遊戲中的真正樣子



▲骷髏貼上材質之後的情形

Y2K光速戰將

預定 2月底 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／法國Cryo-Interactive
發行公司／松崗電腦

▶ 機種：Pentium200MMX以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：Mouse

類型　競速

來場　科幻味十足的飛梭競速吧！



當人類科技運行到第三個千禧年的時候，電子網路的龐大世界中，我們早已經不知道何謂「疆界」了。唯一的限制仍然是訊息量爆炸所造成的壅塞，於是乎，速度成為網路上最為昂貴的資源。不過，一個新穎、前所未有的變革已然誕生：網路遊戲者們能夠以虛擬真實的方式，將自己轉碼為數位化的「形體」，並藉由「迴路飛梭」疾奔於網路世界中傳送資訊。「Y2K光速戰將」是一款風格新穎的競速類型遊戲，遊戲賽道場景設定在背景故事中所描述的網路世界，你必須要與來自世界各地的瘋狂對手為著純粹的速度與勝利奔馳！在濃厚的科幻味中，玩家除了必須與充滿未來感的飛梭





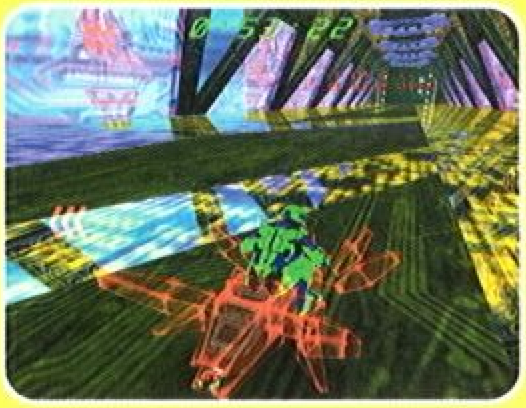
在充滿未來感的虛擬場景中，乘著飛梭與對手競速

融為一體外，還必須確實掌握賽道中的每一變化、細節，運用跳躍、衝刺，擦撞及其他戰術，甩開對手，在分秒的差異中奪取領先地位，直到盡頭…。四處暗伏的陷阱也是阻礙你得勝的威脅，如何在險地中求勝便成為玩家首要的功課。

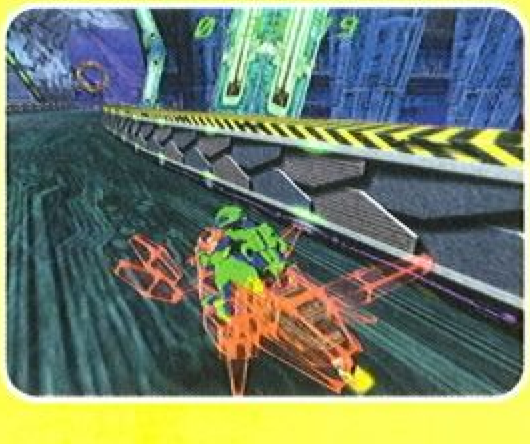
本遊戲的賽道也非常與眾不同，有別於一般遊戲的「柏油路面」，是採用所謂的「超導體」及「電導體」電路，不同的合金材質，所能提供的加速度、操控感則各有不同。

誰是虛擬世界中的速度之王？









遊戲中最為特殊的一點就是所謂的「超越顛峰之打倒自我」模式，又稱為「鬼魂玩家」模式，你可以將自己認為最為滿意的比賽加以存檔紀錄，並能夠在之後將該檔案讀取出來，與之前自己的顛峰紀錄一爭雌雄，試試以今日之我打倒昨日之我的有趣體驗。當然，你也可以將該記錄以郵件或磁片的方式拿給朋友，看看他們是否能將你的「分身」擊敗，過關之後再進一步挑戰「本尊」，看看誰才是虛擬宇宙中的速度帝王！如果你對遊戲中的虛擬車手之尊容不滿意，你也可以自行匯入你的照片，完全以自己的姿態出賽，爭取佳績。

除此之外，冠軍賽模式更為技巧熟練的高手們提供了另一個登峰造極的試煉場，競速類遊戲少不了的多人連線對戰模式更將本遊戲的抗爭性提升到一個新的境界，最多可有8人同時競賽，同時也支援Internet網路連線。





繼「雷霆戰機X」這款精彩刺激的射擊遊戲後，業訊又即將帶給PC上愛好射擊遊戲的玩家另一個震撼，不過時空場景已演變到飛機剛發明的時空，那時候螺旋槳飛機才剛發明，但英勇的駕駛員們可不會因為駕駛的飛機不同而戰技打了折扣喔！現在就帶領大家一同進入ACM1918的世界吧！

預定 2月中旬 發行	體驗 展示 桌布
設計公司／Project 2	類型 模擬飛行
發行公司／業訊	
▶ 機種：Pentium133以上	
▶ 記憶體：16MB	
▶ 操作：Keyboard/Joystick需3D加速卡	

全3D圖形作戰環境，擁有多種不同任務

「ACM 1918」的地形地物與敵人全是以3D圖形軟體先行建立起模組後再一一貼圖著色，敵人的造型分別採用第一、二次世界大戰中的武器，而遊戲中要獵殺的對象絕對有大小的差別。如任務六「獵殺齊柏林飛船」，龐大的飛船將令玩家產生視覺上的震撼，玩家可充分感受到以小擊大的樂趣。



遊戲中的任務簡介，畫面不錯吧

遊戲因任務的性質不同，戰鬥場景也都會有不同的景致，而且場景都是以當時實地的場景參考架構而來，玩家一定會有重返當年戰場的感受。遊戲中的任務相當繁多，包含偵察、救援、摧毀、攻擊，天候也會因戰事而有所變化，有幾關還必須在深夜或在雨中進行，習慣了使用紅外線與偵察裝置的先進戰鬥機駕駛員，將有機會瞭解以往駕駛員的作戰生活。


一開始的訓練任務，玩家要忽高忽低，測試自己的飛行技巧


遊戲中也設計有天候效果，圖中則為光暈效果



地面上的建築物也是以3D架構而成的

操作簡單方便，用鍵盤也會通哦！

操作界面亦設計的相當簡單，只有八個鍵，即上下左右，攻擊與特殊武器等，遊戲十分貼心的提供玩家鍵盤設定可自行加以改變，當然以射擊遊戲而言，最好的操作介面仍以搖桿為主，但是若玩家無搖桿，使用鍵盤亦十分容易上手，即使遊戲中的敵人攻擊相當密集，眼看砲火在螢幕上密密麻麻的出現，玩家仍可使用鍵盤在這些砲火中，操作自己的座機閃來躲去，避過這些砲火而過關。


進行低空盤旋，飛越樹林區

各種不同的古老戰機讓玩家一試身手

在本遊戲中出現的戰機，都是在第一次世界大戰中服役的戰鬥機，每一架戰機都使用了當時最先進的技術。有的可以飛得更高，有的可以飛得更快，有的則是更加靈巧，像是三翼機有絕佳的爬升性能，操控性能也相當出色，然而，速度稱不上快。ALBATROSS D-III有一個獨特的缺口設計，讓飛行員可以得到較佳的視角。SPAD XIII她的速度相當快，並以其堅固耐用而聞名，在不同的任選擇不同的飛機執勤也是很重要的喔！


進行射擊訓練

所以勇敢的玩家們，歡迎在遊戲中盡情翱翔藍天，享受空戰的快感吧！


在高空中俯視所有地面上的物件，真是暢快！



機動人 ACTION MAN

世界和平的維護者—機動人

最高機密

地球正瀕臨毀滅的邊緣！根據可靠的情報來源指出，野心勃勃的X博士已經發明了一種致命的毒氣，這種毒氣可以控制動物的行動。換言之，X博士可以利用毒氣控制動物來組成強大的怪物兵團，威脅人類的生命安全，滿足他統治世界的野心。可是狡猾的X博士行蹤隱密，他所設立的實驗室到底位於何處並沒有人知道。現在能夠阻止這項瘋狂計劃的，就只有傳奇的英雄人物～機動人了！



能阻止野心勃勃的瘋狂X博士，就只有機動人了

預定 2月中旬 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／Hasbro Interactive
發行公司／業訊

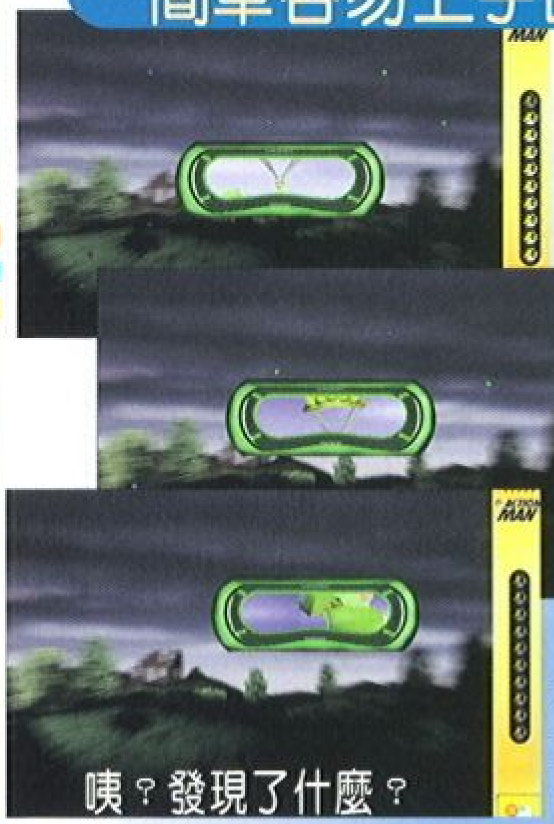
- 機種：Pentium133以上
- 記憶體：16MB
- 操作：Keyboard

類型 動作

一款充滿英雄主義色彩的動作遊戲

這款來自美國的動作遊戲充滿了濃厚的《超人》色彩。玩家扮演的是一名偉大的英雄，擁有一身超強的本領，四處打擊犯罪，為人類消災解厄。

簡單容易上手的操作設計



咦？發現了什麼？

遊戲一開始，玩家必須幫助機動人通過各項訓練，熟悉射擊、破解密碼、攀岩、偵查等各種執行不可能任務時所需要的技巧。訓練進行時，在畫面的右下方會有動畫提示，玩家只要看到動畫，就可以馬上得知應該如何操作滑鼠來進行動作，這項設計使得玩家可以很輕易的上手，可說是十分貼心的設計。完成訓練以後，玩家就要正式展開危機四伏的凶險任務～找出X博士，破壞他的計劃了。除了必須在不同的島嶼之間來回調查之外，玩家還要從惡棍口中探查出X博士的藏身之處。當然，這些人都不是什麼善男信女，這就是為什麼機動人要接受這麼多嚴格訓練的原因了！



特殊的列印設計





這款遊戲最特別的地方就是具備列印的功能，以往玩遊戲時，不管在遊戲裡頭有多少的豐功偉業，都只能夠待在螢光幕前緬懷，現在可不一樣了，在《機動人》裡頭，你可以把機動人曾經出生入死的驚險場景列印出來，作為紀念。主角接獲的機密文件，也可以加以列印，而我們的英雄機動人，所獲得的各種大小功勳、戰利品等等也都可以經由印表機的輸出而感覺更加逼真，讓玩家感覺更有成就感。

紙娃娃的附屬設計



除了列印功能堪稱一絕之外，另外在裝備室裡頭，玩家們可以隨意為機動人進行各種造形設計，利用不同的頭盔、甲冑、配件等等作不同的搭配，當然，你也可以將結果列印出來，製作超酷炫的機動人寫真集！



文明極度發達的國家～塔曼尼，擁有神仙樹以及浮幽石之力，但在居民們的爭奪之下，一切均消滅於無形…。經過了5000年，重新建立起來的國家遺忘了過去魔導大戰的悲傷歷史，而過著和平的生活，可是突然的沙漠現象，使得大地變成了無法耕作的荒地。

遊戲主角～里安，為了找尋沙漠化現象的真相而出發旅行，途中發現了魔導大戰遺民的後代子孫，但是到底是誰再次策劃讓魔導之力回到世界上呢？

預定 3月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／Kobi & Oasis
發行公司／業訊



- 機種：Pentium133以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse
- 需3D加速卡

類型　戰略角色扮演

可任意調整的視點　易於上手的操作介面

有別於日式RSLG類遊戲大半只能以單一視角來進行遊戲，塔曼尼戰記戰場的視角，不論旋轉、擴大等都可由玩家來控制，玩家可依自己的喜好，輕鬆調整最佳的視覺角度，此外遊戲具備最人性化易於上手的操作界面，玩家只要一鼠在手，即可在遊戲中行遍天下。

遊戲的操作採完全圖像化（ICON）操作，圖像設計相當簡明易懂，像是攻擊即以劍的圖形表示，防守則以盾牌表示等等…，如此簡易的設計，玩家即使不看說明書也能輕鬆上手。

簡單易懂的圖案操作界面 ▶





◀ 體力是以簡單易懂的條狀圖來表示

絕無冷場的劇情　生動的遊戲角色



■與其他角色對話，是獲得線索的關鍵喔！

並重遊戲性與故事性的劇情是這個遊戲最大的特色，整個故事劇情緊密地結合戰鬥場景，在戰鬥中的對話可能就是之後劇情的線索喔！

一開始主角單純地追查沙漠化的原因，在旅程中遇到的伙伴卻顯示出事情背後的陰謀，然後慢慢抽絲剝繭瞭解整個大陸古代魔導戰爭的來龍去脈，玩家將可跟隨著主角里安的冒險，踏遍整個塔曼尼大陸，前往各個奇特的地點探險，除了劇情緊湊絕無冷場外，遊戲亦真實地刻化每位角色的個性。



■用閃電魔法來對付敵人十分有效！



■可多個角色一起討論的畫面

遊戲中出場的角色相當多，每個人都有自己一段不為人知的故事背景，也都有自己獨特的絕技與特殊武功，對於主角和冒險都有十分大的幫助。隨著劇情的推展，玩家將會面對不同的敵方怪物與角色，雖然造型各異，但都十分有特色喔！整個大陸上不只是主角，各地的居民也許也對於發生的災變有所認識，經過交談後可以瞭解遊戲劇情，使遊戲劇情往前推展。

隨著塔曼尼戰記主角的探險，遊戲中的祕密將被你一一揭開！就讓我們跟隨著里安的腳步，進入這古老的傳說吧！

跳棋小精靈



預定 3月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／晟業資訊
發行公司／晟業資訊

▶ 機種：Pentium100以上
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：Mouse

類型


您懷念跳棋嗎？是否有找不到對手的困擾呢？現在有「跳棋小精靈」陪您下跳棋了，讓您隨時可以和電腦挑戰，陪您打發無聊時間。





玩家可自由設定棋盤的棋子數目為10或15顆，棋子數量愈多則變化也愈多！



在「跳棋小精靈」這款遊戲中，玩家可以選擇標準的三人模式，同時對付二名電腦玩家；也可以選擇二人模式，和電腦一對一決戰。在棋力方面，有三種難易程度，玩家可以依自己的程度加以選擇。另外，在棋子的數目方面，也可選擇10或15顆棋子，棋子數量多則變化也多，這些玩家都可自由設定。

遊戲中的兩種玩法

「單局」模式　可以任意指定遊戲人數、參加遊戲的人物、每方的棋子數、背景圖案與遊戲難度，於對弈過程中甚至還可以悔棋。存儲功能將保存當前棋盤狀態。

「過關」模式　玩家可以選擇要扮演的角色，按照故事情節來玩，而當前的情節狀態也會被儲存起來。

幫小精靈找到智慧之泉



小精靈們所居住的美麗小島

「過關」模式的情節是敘述在很久以前，一群可愛的小精靈守衛著一座美麗的小島，他們過著無憂無慮的生活。忽然有一天，邪惡的巫師拉斯用巫術在精靈之間點燃了嫉妒與猜疑的火燄。精靈們失去了彼此的信任，終於被拉斯打敗，失去了國家。在流浪的路上，他們遇到一位年邁的精靈克拉克，它告訴精靈們，如果能得到智慧泉水，就能夠洗去嫉妒與猜疑，戰勝拉斯。



◀ 年邁有智慧的精靈克拉克

有一個酷愛跳棋的女巫可以幫助他們找到智慧泉水，只要在跳棋遊戲中戰勝她。可是精靈們依然爭論不休，都認為自己可以戰勝智慧女巫。於是克拉克只能用遊戲來選出一位精靈來完成這個任務。最終精靈們得到智慧之泉，洗去了邪惡的意念，將拉斯趕出小島，精靈島從此又恢復了往日的歡樂。玩家在其中便是扮演一名小精靈，必須找到智慧泉水才能讓精靈恢復團結，您是否可以幫助小精靈們回到原本的快樂生活呢？快來試試看吧！



中國陸軍棋



預定 3月底 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／晟業資訊
發行公司／晟業資訊

▶ 機種：Pentium100以上
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：Mouse

類型 益智

▶ 兒時令人懷念的紙上遊戲「陸軍棋」也搬上電腦螢幕囉！



令人懷念的紙上遊戲～陸軍棋

相信許多人小時候都玩過「陸軍棋」，當時在玩這款紙上遊戲時，一定讓不少玩家記憶深刻。在遊戲進行中，每個人都得絞盡腦汁、想盡辦法拔下對方的軍旗，獲得最後勝利。濃厚的作戰氣息瀰漫在整場遊戲過程中，著實讓玩家喘不過氣來。但是，其中讓玩家最不悅的，就是在每場比賽中，非要有一位玩家擔任裁判不可。不過，在「陸軍棋」中，總司令、軍長、師長、旅長、團長、營長、連長、排長，誰的階級比較高，規則中都有明確的規定，因此即使生死大權由裁判一手掌握，但一切還是得照著規則來判勝負，所以擔任裁判一點成就感也沒有。因此，擔任裁判的人僅會無聊至極，更重要的是，他會手癢得厲害，恨不得自己也能立刻上戰場一搏，真是慘哪！再者，每次要湊足三人才能玩「陸軍棋」，也是一項不容易的事呢！



造型超可愛的中國陸軍棋

一向以製作棋藝類軟體著稱的晟業資訊特別推出一套「中國陸軍棋」遊戲軟體。遊戲中所有的設定皆依據正統的陸軍棋規則，不但具有優秀的人工智慧，裁判也可以由電腦來當。所以有了「它」，您不必再煩惱找不到人廝殺，只要有空就可以來上一盤，真是過癮！該款陸軍棋遊戲除了提供玩家造型可愛的軍官棋子外，還特別設計各式車輛造型及動物造型棋組，讓玩家可以有多樣化的選擇。由於開發公司擅長於棋類軟體的研發，所以在對戰過程、操作功能、使用介面之掌控上都有其專業水準。除了單機模式外，更支援網路對戰，讓玩家隨時可與他人在網上較量。



▲ 遊戲進行時還會出現逗趣的動畫

另類玩法增添遊戲趣味！



◀ 把陸軍軍棋換上造型可愛動物，玩法不變喔！



▼ 換成造型是車子的玩法也極為有趣！



3D陸軍棋造型



宇宙特警隊
PHONEIX



宇宙新世紀的來臨

預定 3月 發行　體驗 展示 桌布

設計公司／Microprose
發行公司／皇統光碟

▶ 機種：Pentium II 266以上
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：Keyboard
▶ 需3D加速卡

類型 模擬射擊

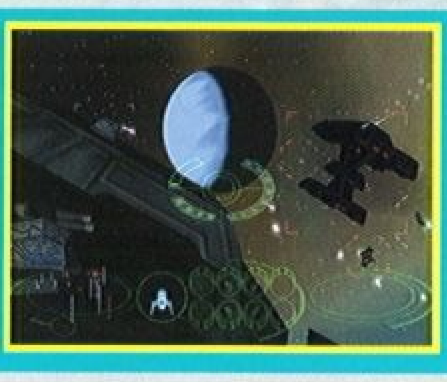
隨著人類科學的快速進展，工藝水準的神速提升，在不久的將來，人類不但可以在宇宙間自由移動，也需進一步參與宇宙間的任何活動及事件，善盡地球身為宇宙公民的責任。人類社會在此時已經高度發展，擁有高度自治的法律公共安全制度，以人為本的司法體系，對生命極度重視的人文精神，成為宇宙間的典範。但是由於宇宙各個星球的發展並不完全相同，而形成了宇宙間的道德淪喪，各種盜匪橫行於各個星球之間，造成了宇宙其它星球的恐慌。





為了肅清流竄在宇宙各星球間的宇宙盜匪，由人類出面統籌各個星球的力量，成立「宇宙特警隊」來打擊隱藏在宇宙黑暗角落的邪惡勢力。

▶您將扮演帥氣的宇宙警長維護宇宙間的正義！





宇宙特警隊出列！

在「宇宙特警隊」中，玩家配備有全宇宙最先進的太空警車及各式武器來協助宇宙特警完成維持宇宙的公平正義，及作為防範跨星球犯罪的最前線。

玩家可選擇在宇宙還處於蠻荒的西部時代時，駕駛著宇宙快艇，扮演著如同約翰韋恩般的傳奇警長；或是可在高度發展的星際間，開著最新進的宇宙星際警察梭，馳騁在星球和星球間，維持著宇宙好不容易才得來的公平正義…。主角經歷椎心徹骨的痛，而立志以血和正義對邪惡復仇。





震撼的視覺效果



遊戲也提供了即時任務模式，讓玩家可以快速地執行維護宇宙安全的任務。在遊戲進行中，多種的互動式選擇，包括選擇武器的配備，都豐富了遊戲的變化性，再加上可讓玩家依據自己的決策作出不同的選擇，而不同的選擇，就有了不同的進行情節及遊戲結局。





在玩家操控這款遊戲的同時，藉由3D加速卡的處理效果，可看見宇宙中飛過的隕石及星雲或氣爆，彷彿置身於太空的實感，增加了遊戲的遊戲性跟真實度。另外，因為多線劇情之故，遊戲的動畫量也不少，在玩遊戲享受刺激的同時，牽動劇情轉折的動畫同時也能衝擊玩家的心弦。遊戲同時也支援區域連線，可以和好友們一起遨遊天際。

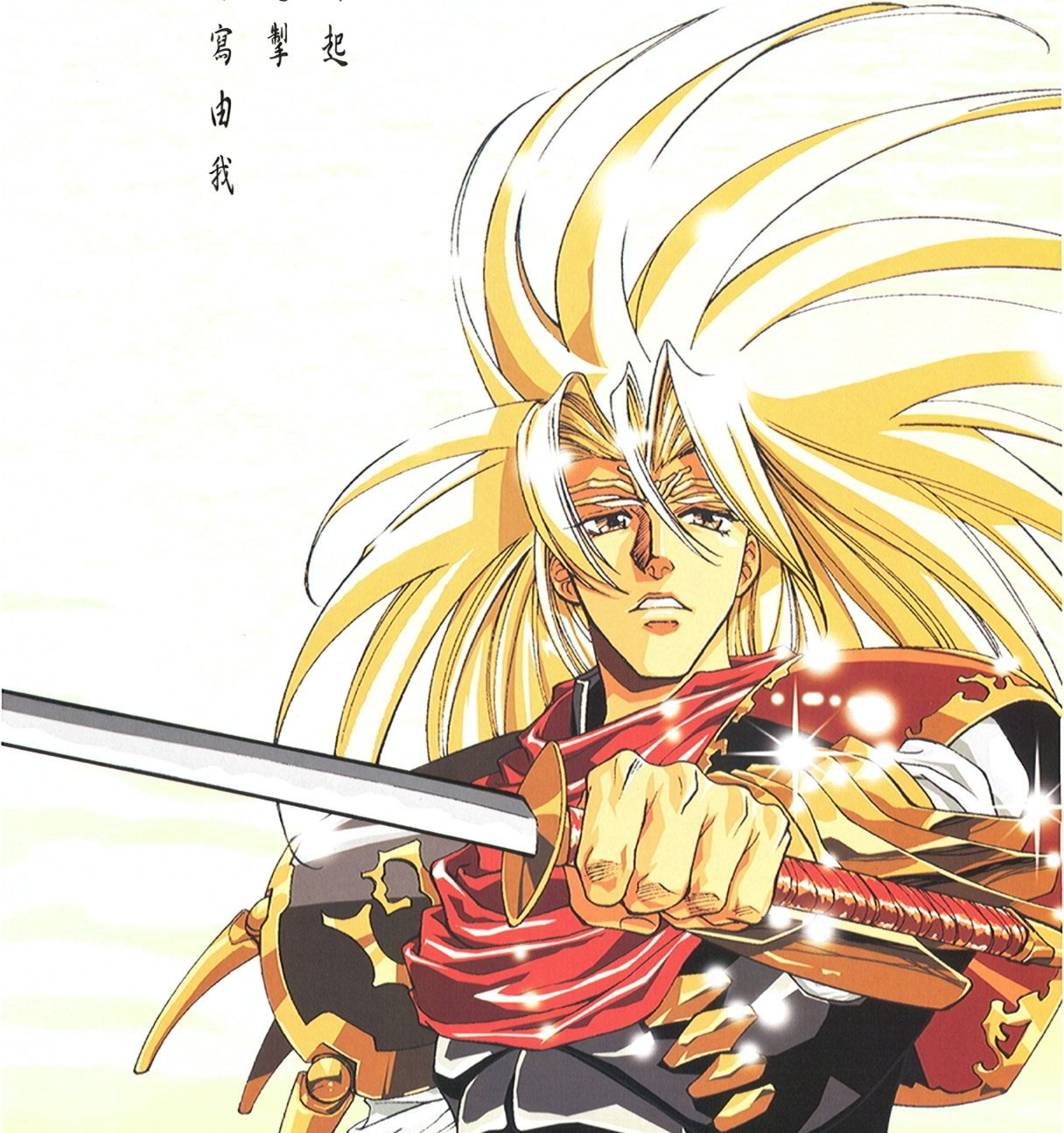


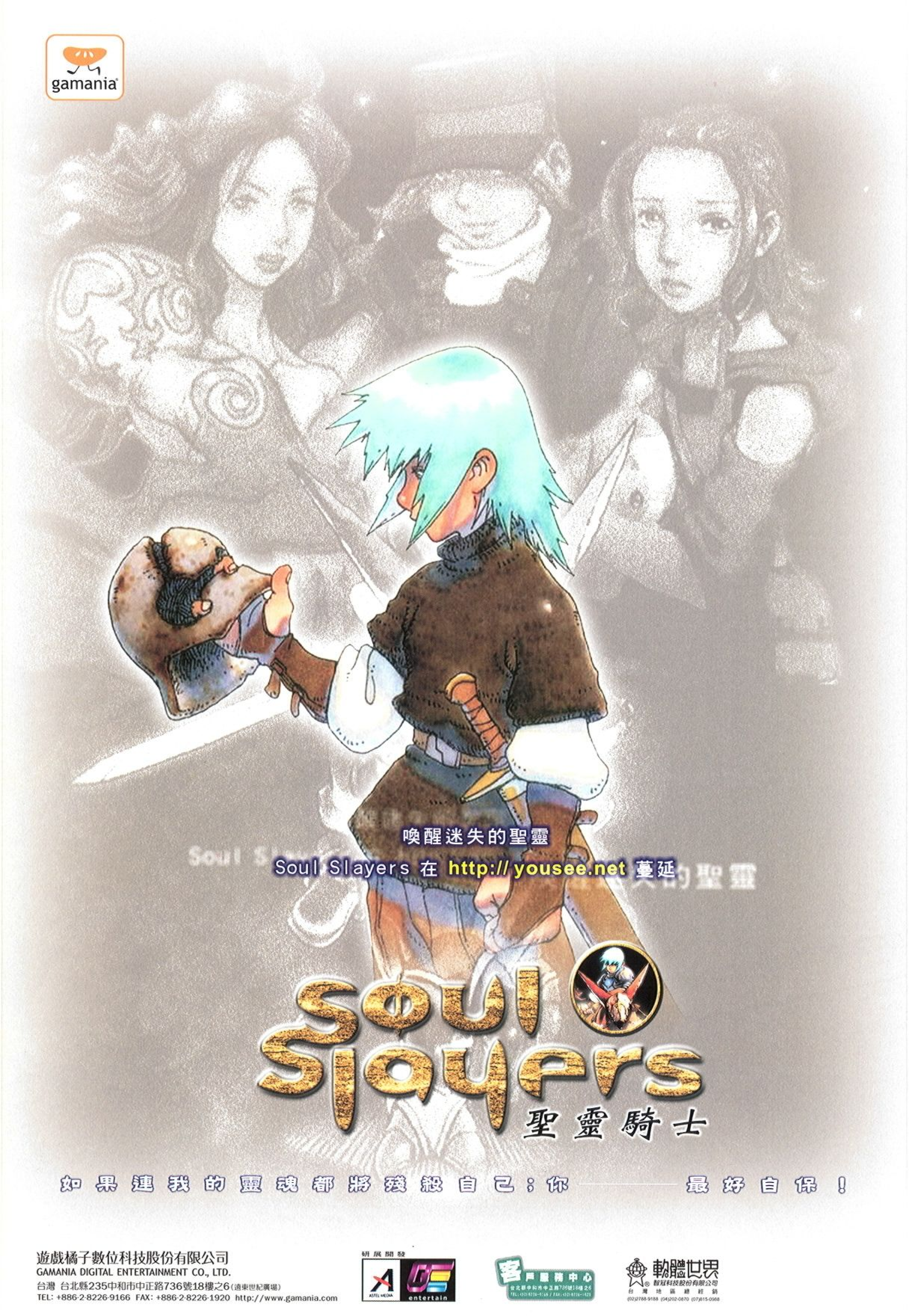

gamania
退魔傳說
在生存與死亡的虛無間掙扎
任務設計豐富
支援網路連線
魔法畫面炫麗
道具裝備眾多
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA
客戶服務中心
台北縣中和市中正路736號18樓之6
軟體世界
智冠科技股份有限公司


gamania
RPG夢工廠
創造你的世界
天馬行空的幻想將有發展的舞台
不會畫畫也能完成美術設定
不懂程式也能做出絢麗的魔法
當然你也可以完全自由創作
你，就是這個遊戲的製作人！
RPG夢工廠製作人集合網站
—— www.gamania.com
Step by step!
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
DANDA
Design Animation
客戶服務中心
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
Have a good GAME!


幻想西遊記
gamania
融合傳說與現代科技的人物設定
讓你無法眨眼的絢麗魔法
別出心裁的戰略方式
會心一笑的詼諧劇情
輕鬆自然的美術風格
在未來奇幻的想像空間裡
以滑板代替筋斗雲的孫悟空
使著像光劍一樣炫的金箍棒
以及火炮重兵豬八戒
總是自以爲可以扮演重金屬...
玩厭了沉重的
〝角色扮演大作〞嗎？
就讓這些熟悉的人物們
帶領你進入一段
充滿奇境幻想的取經之旅吧...
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
KCT
客戶服務中心
軟體世界
智冠科技股份有限公司

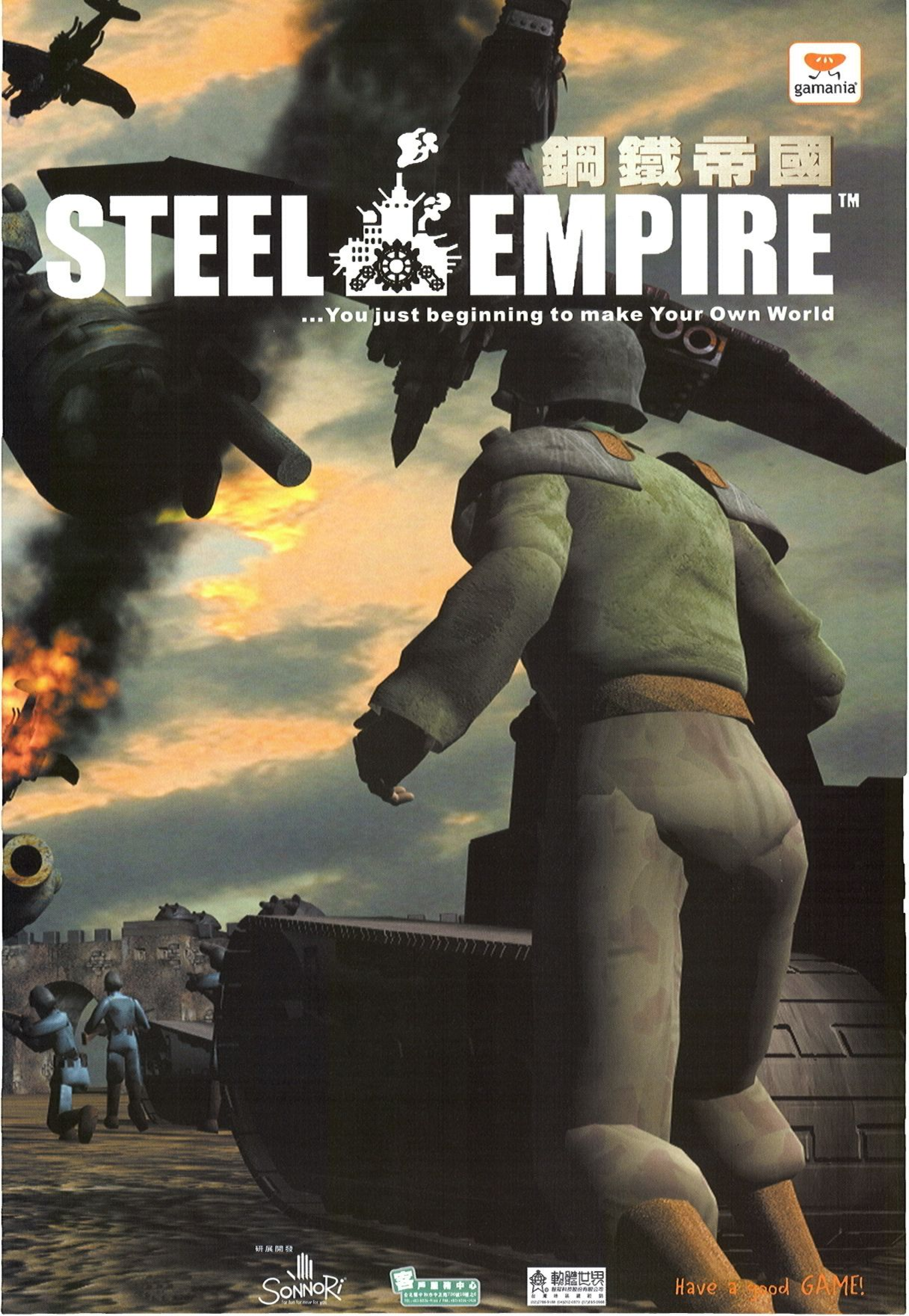
風雲再起
雷霆電掣
傳奇首寫由我




gamania
喚醒迷失的聖靈
Soul Slayers 在 http:// yousee.net 蔓延
Soul Slayers
聖靈騎士
如果連我的靈魂都將殘殺自己;你——最好自保!
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
ASTEL MEDIA
entertain
客戶服務中心
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988


gamania
初戀之
白色情人節
我想把我的心意包裝起來
送給你
想讓你明白
我是如何守候著你的每一個背影
千言萬語　只有
白色情人節
爲我訴說
千禧年最浪漫獻禮
戀愛養成遊戲
這一次
絕對感動你
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
Family Soft
客戶服務中心
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
Have a good GAME!


於1800年阿西雷瑪大陸第一次生產不依靠人或動物之力量，
由機器力量可動作的蒸氣氣管。五十七年後，
"汽油動力引擎"之發明讓阿雷西瑪大陸正式走向科學文明、
進入工業革命的範疇裡。但是，天然的條件卻限制了發展，
因爲阿雷西瑪大陸上充斥著寸草不生的荒漠，
飛沙和狂風讓人類的居住條件漸越來越差。
在這時候，阿西雷瑪大陸人民爲販賣產品及獲得天然資源而決定侵略東方帝國。
但1890年代後東方帝國政治穩定，戰勢反轉。
且阿西雷瑪大陸內國家勢力逐漸衰弱。
於是阿西雷瑪大陸勢力衰弱狀態造成經濟破產與混亂，
結果導致阿西雷瑪大陸內戰。因此戰爭而長期戰爭籠罩阿西雷瑪大陸。
也造成獨立國家之間的傭兵團之戰爭時代。
在阿西雷瑪大陸內戰和東方帝國戰場許多傭兵活躍而帶來歷史上唯一傭兵全盛時期。
此時代蔓延武器與帝國主義，因此後代歷史家將此時代稱爲鋼鐵帝國。
● 藉由主要劇情，玩家可依據不同之情節來享有更多之戰鬥冒險情節。
● 可結合已存在建築物之每部份來建立新建築物。
● 利用電腦即時戰略之伏勢，在戰略中可享受計劃之樂趣。
● 藉由結合已存在的單元主題來製造出1500個新角色。
● 利用各項競賽和自由主題之劇情來享受更高遊戲品質之樂趣。
● 依據速度、火力、軍隊分佈範圍、領導力及指揮能力之經驗來作評比。
gamania®
遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com


gamania
鋼鐵帝國
STEEL EMPIRE™
...You just beginning to make Your Own World
研展開發
SONNORi
客戶服務中心
軟體世界
Have a good GAME!


英雄氣蓋•浪漫情懷
令您進入「暴風雨」的世界！
TEMPEST
西風狂詩曲2網頁已建設完成！請從速到http://www.pdgame.com



無人島物語RR
中文版
2000年2月
強勢上市!!
http://www.privilege.com.hk
Windows95/98



愛與生存探搜之旅第二章即將展開！
戀愛中帶來無盡刺激和興奮
運用島上有限資源親手做小發明，來換取女孩子的歡心
善用時間相聚爭取對您的信任度
ポイント発見数
4/40
比起上集好玩程度倍增
保持原有遊戲特式，再加入烹調料理新環節
日本女星原聲演繹，令遊戲更具迫真刺激



六道天書
原著編繪：司徒劍僑——神髓活現，無人匹敵
原著創作：劉定堅——創作奇才，叱吒風雲
3月29日
強勢上市!!
Windows 95/98 CD ROM
http://www.pdgame.com


視覺超非3D戰鬥畫面，形造出震天地的戰鬥感
名震古今鬼神人物造形，展現出超凡脫俗的更高層次
小明禪師
班禪三世
曼摩藏
太乙夕夢
相思公主
太乙道
白雪仙
天誅
曼陀羅
風飛凡
Privilege Digi
INFORMATION LTD
旭力亞資訊有限公司
旭力亞資訊有限公司
台北總公司:
台北信義路六段12巷21號1樓
Tel: (02)2726 3136 Fax: (02)2726 2486
台中分公司:
台中市北區健行路6-29號6F
Tel:(04)235 3040 Fax:(04)231 6840
香港分公司:
香港九龍觀塘開源道54號豐利中心1609室
Tel: (852)2341 3908 Fax: (852)2341 6078
高雄分公司:
高雄市大昌二路67號3樓
Tel: (07)384 6404 Fax: (07)385 2898
研展開發
FANTASY STORM
幻想風暴





【建築物建造】

【一座冶鐵場的興衰】

如果沒有這些特殊功能建築物，就不能生產應付民生與戰爭的物資，所以在佔領各個城池後，有計劃的建造它們，將可做為統一全中國的強大後盾！







【建築物動畫】

每一幢特殊建築物都有不同的動畫，表現目前工作的情形．．．



【建築物破壞】

經過時間與戰亂的洗禮，建築物也會隨之傾圮，您可以重建也可以修復它們！

民之所欲，常在我心！
您的統治真能讓人民無怨無悔嗎？
三國亂世如何治國？
治國大事如何進行？
遊戲將給您更多的內政管理自由，
並有意想不到異於歷史的結果！

社稷

干戈

干戈起，擾攘生，
戰場中的一念之間，
就是生死的兩邊！
戰爭的意義為何？
戰略的究極真意又是？
三國故事中所有精彩的戰役
將重新演繹！
遊戲中告訴你！

【戰場背景】

成都

易守難攻

【地理環境】

0 3 6	高原
1 2 4 5 7	平地狹道
8 10 11	平地
9	森林
12	城橋
13	左城牆下
14	右城牆下
15	城門口

【攻方兵種】 紅 軍

A B C	步兵系
	落石、陷阱、地雷、攀上高原為其優勢。
D E F G	騎兵系
	移動力強為其優勢。
H I	器械系
	遠距離攻擊為其優勢。
J	輜重軍
14	攻方金糧所在。



【守方兵種】 藍 軍

A	步兵系
	落石、陷阱、地雷、攀上高原為其優勢。
B C D E	步兵系
	移動力強為其優勢。
F	器械系
	遠距離攻擊為其優勢。
J I	輜重軍
	攻方金糧所在。

您將會如何制定攻方與守方的攻擊作戰策略？
如何利用兵種優勢，
配合環境，構思策略，
攻破守方陣營，抓拿主帥？
您是否可以事先洞悉
敵方移動路線與作戰方式？

【戰情報告】

攻方紅軍派兵征戰，目的在攻破守方藍軍城門，並俘擄守方主帥。
此地戰場多有天然屏障，易守難攻，即使大軍壓境，也難攻下、、。



三國演義 參

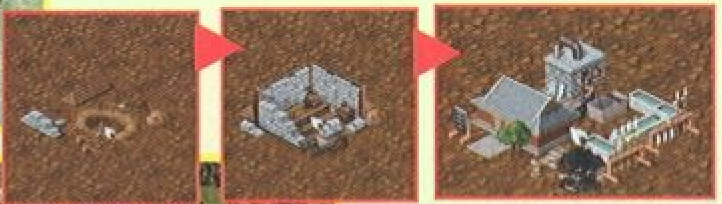


Romance Of The Three Kingdoms III

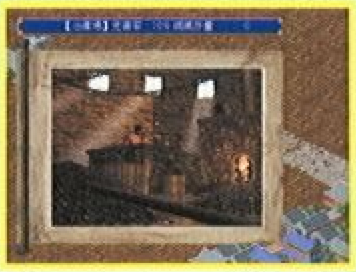
千禧三國 系列活動

看三國內政　一起走過歷史
學實用英文　一起充實英文

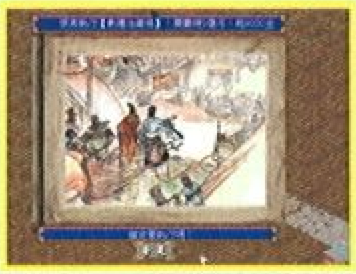








1 建築物建造 冶鐵場
The building of an iron smelter.



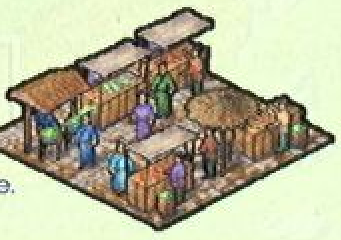
Regarding Governing a City

When governing a city, you have a choice of thirteen useful structures to build. Including walls, there are iron smelters, lumber mills, munitions factories, ranches, armouries, barracks, military trainingg rounds, trading centers, marketplaces, schools, granaries, and government buildings.
The game's real time animation and detailed production information let you view what is happening at a building before and after its construction. Thus, you can see the progress of a structure's construction as well as it being destroyed by enemy armies or watch it fall into ruins through the passage of time. Military offensive tactics and urban planning are the two mainthemes of this game. Every castle's general has his own distinct personality, so how do you utilize your various soldiers to conquer him? How do you run a city to make the population expand, the granaries have an abundant supply of food, everyone become educated, and the army strong? In Romance of the Three Kingdoms III, these are the questions that every player must face.

Translated by Paul Manning



4 學堂
A school.



3 市集
A marketplace.



2 建築物破壞 糧倉
A granary being attacked.

關於內政

內政之功能建築物包括城牆共有十三種，分別為：冶鐵場、鋸木場、軍火場、養馬場、兵工廠、軍營、校練場、行口、市集、學堂、糧倉、行政會堂。
每一種建築物在施工前及施工後皆有內部運作的動畫及詳細的生產資訊，您可以一步步見到建築物的成長昇級，也會見到建築物因為敵軍破壞或時移事往而毀壞傾圮。戰術攻城與計劃"養"城，是遊戲的兩大重點，如何交互運用各兵種攻下擁有不同性格守城將的城池，如何管理養成一座新興的城池，使人口成長、倉廩豐足、教育普及、兵強馬壯．．．都是玩者必須傷腦筋的地方。

您知道冶鐵場的英文是什麼？
您會不會拼糧倉的英文單字呢？
玩遊戲一級棒的您，英文是否也同樣呱呱叫？

Q:請您寫下內政之十三種建築物中任兩項的英文與中文

並寫明您的姓名、住址、電話，寄回
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　三國英文組　收。
三國參不但讓您玩遊戲，學英文，還有好獎等著您哦！
獎品：
- 常春藤英文雜誌一年份　兩名
- 軟體世界雜誌　一年份　兩名
- 三國演義 參　週邊產品　十名

★本活動感謝常春藤解析英語雜誌社 贊助★

鄭州銀座廣告影視有限公司
插圖設計：秦震海 秦吉安
太陽神工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司

千禧三國@2000全民連署行動

支持三國
全民大連署
動員三區
一句保三國



三國 參．．．．

三國 參
到底出不出？．．．

三國 參
是不是延期了．．．

各種耳語充斥在各個媒體，
【三國演義 參】到底何時上市？
目前的完成度又是如何？
智冠科技總經理王俊博下了最後通牒，
只要北中南三區的玩者來信力保三國，
一句話！
【三國演義 參】不但保證一定上市！
還大方送你原版電視劇VCD哦！

有著強大的戰爭場面與內政管理的【三國演義 參】，
將打破前兩代的經驗，給您新的全方位【三國演義 參】！

但是，好遊戲需要您的支持與連署！
這個活動將分為 北 新竹以北與基隆皆為北區
中 台中南投
南 雲嘉南、東部與離島皆屬南區 三區，
很簡單，只要您在明信片後寫一句【給我三國 參】
並寫明自己的姓名、住址與電話，
寄 高雄市前鎮區擴建路１－１６號１３樓 搶救三國組 收
北中南哪一區的連署玩家越多，哪一區就可以參加抽獎！
所以各區玩家加油囉！
不限寄信次數，寄得越多，得獎機會越大！歡迎連署！！！

●獎品有：
●由大陸中央電視台改編拍攝，全套84集，價值17,820元的三國演義VCD典藏版一套。
●由遠流出版社出版之【三國謀略大智典】五套。
●由遠流出版社出版之【畫說三國】五套。
●【三國演義 參】遊戲軟體十套。

●截止日期：民國八十九年三月三十一日

三國演義 參

研發製作 雲猿工作室 吳郭魚多媒體工作室

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司

千禧年最輕鬆的一項全民政治運動

P2K

總統大選

- 共有20位人物可供搭配競選，還有劉得華、張會妹...等名人喔
- 全省走透透，轉戰北、中、南三地選區
- 囊括許多臺灣擬真地標建築，部份更是電腦遊戲中首次出現的超過400個不同身份的助選員，連孔子都被拉出來站台了
- 多達50種搞怪卡片及45種道具可供利用
- 連聖誕老人、千禧蟲、芭樂外星人等一堆奇怪人物都會來插花
- 全新台灣味賺錢小遊戲，如超級酒保、魚樂世界...等等

選舉生存遊戲

台灣政壇新希望















總統府今天換我住住看！





THE 4TH COMING™
大法師的第四次審判

大法師的警示……人類可以逃過這一波的審判嗎？

預定3月發行　體驗　展示　桌布

設計公司/Vircom Inc.◆發行公司/未定
國內發行/Edugame

機種：Pentium200以上
記憶體：32MB
操作：MOUSE
www.the4thcoming.com

類型　線上角色扮演

由Vircom Inc.公司製作的線上遊戲《大法師的第四次審判》即將由Edugame公司引進港台兩地，造福玩家了。

T4C是一款多人多工的第三人稱線上角色扮演遊戲，敘述大法師（Harbinger）為避免生靈被毀滅而先後向精靈（ELVES）族群及矮靈（Dwarves）族群提出警告，但不被接受，只好做出毀滅性的判決，所以ELVES及Dwarves相繼滅絕而消失。人類也免不了地遭受到Harbinger的警告，但人類是否會記得而改善？還是等Harbinger的第四次降臨做出滅絕的審判呢？全看玩家的努力經營了！如此巨大的非線性結構，玩家可有得累了！

國外有口碑　國內玩家可安心遊玩



▲ 遊戲的整個氣氛營照得很"Diablo"



該遊戲已在國外上市2年多，並在全球各地設立了29個OGP（Online Gaming Provider），算是相當穩定的產品。之前由於Vircom公司策略的關係，而未能引起國內玩家的注意，此次透過Edugame的合作，將提供港台玩家更佳的服務與照顧，例如：在當地設Server、訓練當地的Game Master服務玩家、所有介面中文化…等。Edugame公司不僅代理這款重量級的產品，更參與整個研發的團隊，諸如：中國神話故事情節增加、中文輸入功能修改、全面中文化、軟硬體測試及製作新版Online Game。

T4C是透過Internet Windows 95/98或NT上執行，是目前執行速度最快，遲滯（Lag）狀況最低的線上遊戲，策略上一定在當地設好ISP且經過消費者完全測試及接受後，才會推廣上市，這可能是目前國內少見的。



在Althea（歐西雅）廣達8千多萬平方呎的3D立體世界中（地圖還會增加一塊），有精雕細琢的城市建築、危險的城堡、狂野未開化而複雜多變的島嶼。但是玩家大可放心，該遊戲的設定是類似暗黑破壞神（Diablo）及網路創世紀（Ultima Online）般，新手不需繁瑣的動作就能開始享受遊戲的樂趣。

T4C的十大主要特色

1. 3D立體圖形，原創獨立的音軌及音效
2. 超過一億平方呎的3D立體地圖世界
3. 25個巨大的洞穴、6個以上的城市、100個迷宮、無數的城堡
4. 200個以上不同的怪獸
5. 數千謎語、法術及物件
6. 超過300個NPCS（非玩家角色）
7. 當地Server提供玩家快速低遲滯的環境
8. Game Master設計使Server管理者能增加遊戲的變化性及趣味性
9. 無限的角色及玩家的儲存BASE
10. 功能強大類似CQ的線上交談設計，不受語言限制

預定 6月發行

體驗 展示 桌布

設計公司／台灣TGL
發行公司／台灣TGL

▶ 機種：Pentium200以上
▶ 記憶體：32MB

類型 RPG



展現國人優秀技術能力

TGL台北分公司在2000年正式升格為獨立的台灣帝技爺如科技後，除了即將在三月底發售名作續篇『守護者之劍2－伊格麗亞之章』，並以優異的3D技術能力，投入開發讓大家守候多時的全即時3DRPG－『神月紀事』。

本期不但要給您公開更多更炫的遊戲實景，也首次公佈遊戲中精緻的圖像界面，此外，未曾公開過的即時 NPC、怪物造型圖也在本期出現。

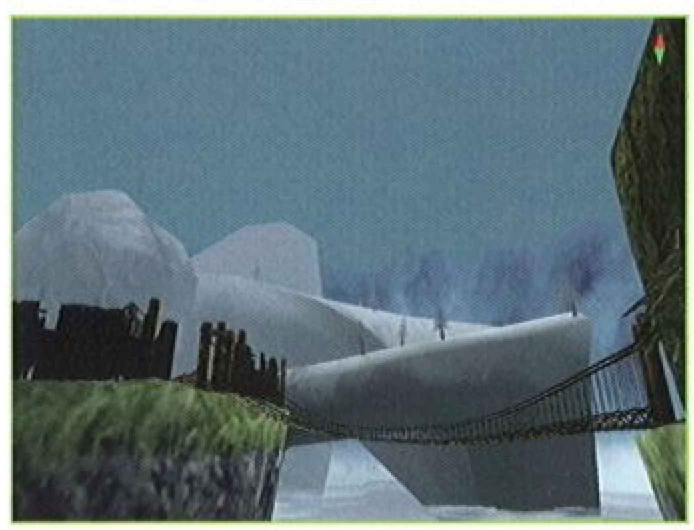


自然景觀式的地域交界

神月紀事是國內首部以「虛擬世界」為場景設計主旨的3D遊戲，除去傳統 RPG切換大、小、戰鬥地圖的不真實感；更讓人在意的是，您絕不會像以前一樣，為場景不當的氣候、地貌轉換感到莫名其妙。

「越往高處走，隨著逐漸枯黃的樹葉，及愈見稀疏的植被，遠方竟已是一片白茫茫…」這幾句話將是神月紀事會給您的視覺震憾之一，您將體會到前所未見的虛擬實景感覺。





▲高原與高山雪地區之間的銜接景

最高魄力的戰鬥表現

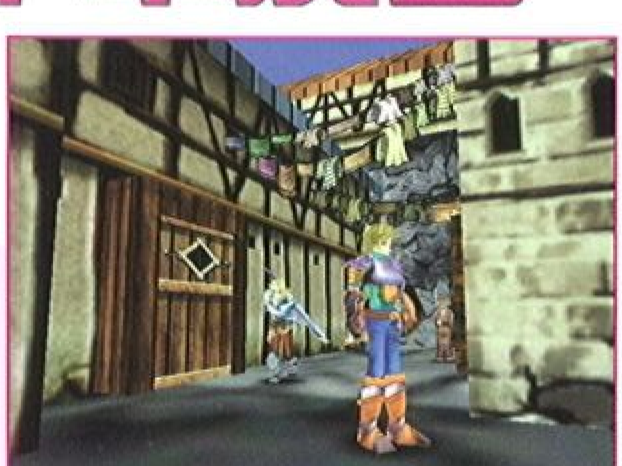
面對為數眾多的子、母沙蟲群　，您該如何佈署合適的戰術命令，為村人除去這些硬殼的大害蟲呢？還是您和伙伴們也將和其他沙蟲獵人一樣，成了沙蟲的裹腹美食？

除了真正的3D遊戲，這樣全動態的巨大敵群表現，2D遊戲真的難以做到，隨著您自行切換視野進行戰鬥，您更會被那種身歷其境的驚險所震懾住。



▲沙蟲區交戰

不單演出，而是扮演

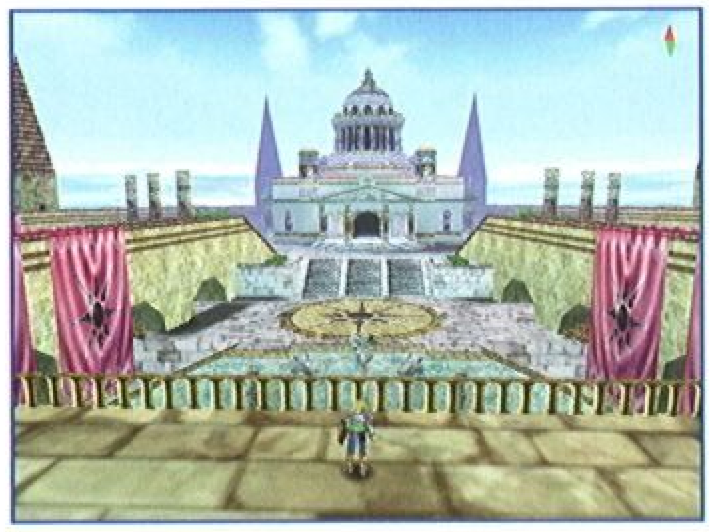


巴薩克城

不管英雄或是反派，都是有血有淚的人；在經歷了某些事情後，他們因為自己的成長與蛻變，成為眾人口中的英雄，或十惡不赦的大魔頭。有人被宿命所左右，相信一切都是天命所指，卻也有人不願被命運所左右。到底怎麼樣做才是對的，故事中沒有人會告訴你，你只有自己找出答案，親身體會。

神月紀事部份的對話是可選擇的，讓您更能真實扮演自己，為自己的遭遇到的事情抉擇。除了動人的主線故事外，豐富的支線故事，讓您體會只屬於自己的內心世界。

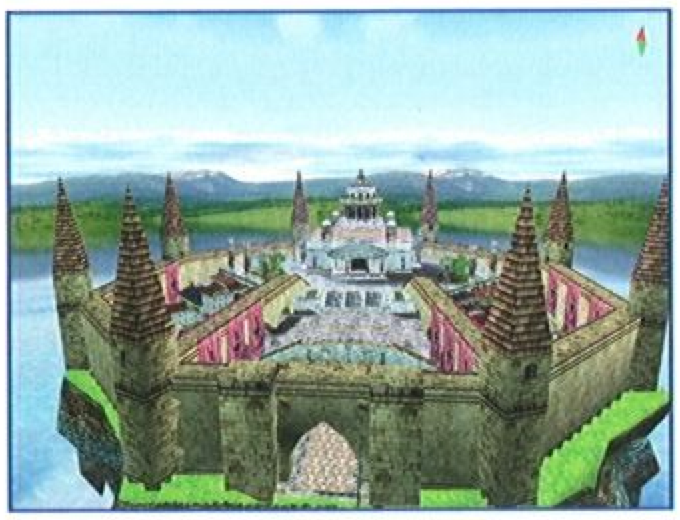
夢幻般的華麗真實

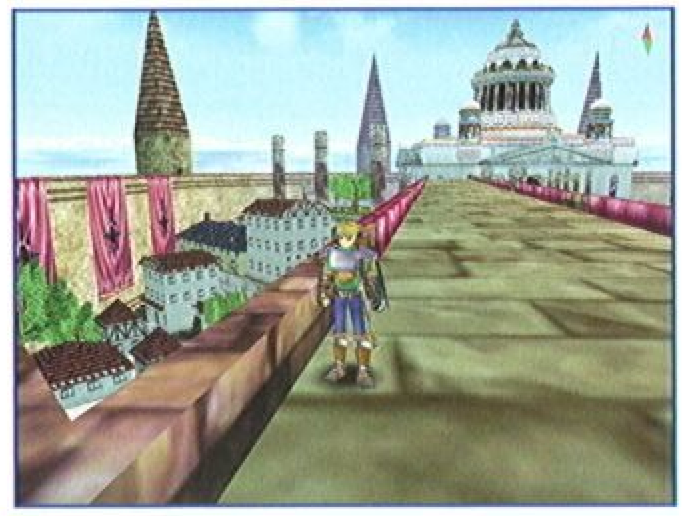


這座位於湖泊中央的城市，名為泰蘭堤斯城，是一座以宗教為本的大城市。在這幻想國度中，有著極關鍵性的重要地位，它是摩多爾國教－太陽聖教，其聖堂所在地。

為了設計出這樣饒富幻想風格，並兼具真正歐洲中世紀建築風味的大城市，製作小組搜集了不少真正的古歐洲建築設計卷冊，並溶入現代建築美學設計觀念；您現在看到的只是其中一景，遊戲中還有更多讓人著迷的景緻。







▲聖城－泰蘭堤斯城

精美的人機介面

遊戲中的各式系統界面均經過美術人員精心設計，是不是有一些設計精緻的歐美遊戲味道呢？在參考了不少經典遊戲的界面後，遊戲設計小組發覺遊戲介面方不方便、好不好看，都是相當重要的環節，為此也花了相當長的時間來進行設計及調整。神月紀事的設計群在多次的努力後，終於完成了兼具視覺美感與人體工學設計的操作界面。

不僅如此，神月紀事的界面圖形也有640×480、800×600、1024×768 三種尺寸，來對應符合不同硬體等級玩家的需求。



▲選單／成員狀態檢閱



◀ 戰鬥中的界面表示

更多讓您異想不到的設計

看了本期的報導，您是否對神月紀事更加瞭解了呢？『除了各角色的主題音樂外，還會出現各地域的民族音樂，遊戲的音樂風格，將構成獨特的神月世界。』這是神月紀事配樂製作人給您的承諾，在本期的試玩光碟中已附上幾首神月紀事的MP3，在聽完之後，相信您也可以感受到，這些是屬於神月世界觀的音樂。

還有更多關於神月紀事的情報未能擠上本回報導，因此我們將在後續報導中為您揭露，共同窺視這款集高度技術力、遊戲性於一身角色扮演遊戲鉅作。



▲飛龍之丘－兩方士兵戰鬥交鋒



巨岩城





冰封的地獄－赫魯維亞城

初戀之白色情人節



預定 **3月10日** 發行　體驗　展示　桌布

國外設計／Family Soft
國內代理／遊戲橘子
▶ 機種：Pentium-166
▶ 記憶體：16MB RAM
類型 戀愛養成



看此文的各位看倌，不曉得是否還記得那羞答答、害羞的初戀呢？在這款遊戲裡面，你就要和一大堆可愛的女孩度過三年的高中生活！

多彩多姿的高中生活







玩家除了在學校上課時可以認識各式各樣的女同學之外，在上課之餘，還可選擇要參加打工或者社團唷！說到社團的選擇，可真是多了，有游泳、網球、棒球、足球、體操、音樂、還有啦啦隊和學生會。在這麼多社團裡面，當然還隱藏著更多你不知道的美眉等待你去發掘；而且跨越學年升級之後，還會有新人學妹加入！

玩家若跟每個女孩出去，都會遇見不一樣的事件，這時就要看你怎麼選擇對話，否則兩人可是會漸行漸遠的啦！例如葉子很討厭坐雲霄飛車，如果你不識相就貿然帶她去玩，可是會吃苦頭的，要摸清楚個性啊！

總之，這款遊戲裡面的女孩可以說是有夠多，就看你的本事可以追求幾個！因為在結婚前，大家都是自由的哦！

在家靠父母．出外靠朋友





在這款遊戲的生活裡面，充滿各式各樣的奇異傢伙，有新聞部的包打聽女王，有找人聚賭的校園抽頭狂等，你可以好好利用這群人的資源，像是付錢給新聞部的包打聽女王的話，就可以知道現在哪個女孩子正跟你打得火熱，又有哪些女孩子在討厭你唷！只是每一次的打聽都是要付費的。

什麼？沒錢？沒錢也可以從事校外打工來賺些小錢唷！搞不好喜歡的女孩也在那裡打工，可就近水樓台先得月啦！如果嫌打工賺太少，你還可以跟校園抽頭狂聚賭，一次可以賺一千塊錢！

聲光美．畫面佳

這款遊戲將女孩們以相當亮麗的風格呈現出來，不但造型設定得十分可愛，再加上專業聲優的全程語音，在這些元素之下，熱情的真澄、成熟的雪惠、嬌小的春菜、豪邁的綾、高傲的葉子、可愛的麻美、陰沉的南美等等女孩，都被真實地〝個性化〞了！



最後的告白



經過漫長的高中生活後，畢業的時候得有一個選擇，這時你可以跟自己交往已久的女子告白；如果到這個時候都還沒有交往到可以告白的話，那可就慘兮兮啦！這款遊戲的精髓就在這裡，如果跟這位女孩的回憶夠多，你就可以見到〝名場面回顧〞，將你和他之間發生的點點滴滴重現眼前！

這款遊戲的最後，就是當告白後獲得對方的同意，就可以和她結婚，兩人一起前往海外；如果你腳踏兩條船的話嘛⋯那就不得而知了，各位可以試試看！



初戀之白色情人節

勁GAME紅不讓

銀河戰國列傳W
星海霸主

預定 **1月** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／日本工畫堂
發行公司／大宇資訊

- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse

類型　戰略

工畫堂十週年紀念大作

在浩翰無邊際的「修瓦爾茲席爾特」大銀河「羅傑柏克星域」中，誰是繼曹瓦皇帝之後能稱霸全星域的人？在這個詭譎多變的大時代中，憾動帝國的新英雄們即將誕生，他們是三位曾經淪為人質的國家王位繼承者，其命運將與帝國、全星域緊緊相扣，而他們的命運將會如何呢？這全得仰賴身為玩家的你啦！

不同的遊戲主角造就不同的遊戲過程

在「星海霸主」中，玩家可選擇三位主角來進行遊戲，當然，一開始玩家只能選擇兩位角色，第三位角色需要前兩位角色的故事都完畢後才會出現，而這三位角色也代表三種不同的難易度、三種不同的劇情。第一位主角是多里托捏王國的元首「夫羅雷斯」，選擇他為主角，難度在遊戲中是最容易的；第二位是穆迪王國的元首「克勞蒂雅」，難度算是中等；最後一位，他是皇帝的私生子，帝國的滅亡與異形的入侵都與他息息相關！



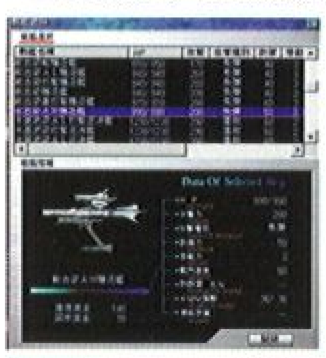
玩家可選擇扮演的三位主角

簡易的操作方式 變化多端的戰術


劇情及事件發生的情節交代

由於遊戲是屬於劇情式的戰略遊戲，因此關於操作與戰鬥方面當然必須特別注意囉！一改前代操作不易的問題，在星海霸主中，操作非常簡易，所有的選項都以選單表示，除此之外，也簡化了內政開發等經營的程序，也因此，遊戲變得十分容易上手。而在船艦戰鬥方面，分為手動與自動操控兩部分，由於前代因採自動戰鬥模式，而電腦又不甚聰明，遇到明明可以輕鬆勝利的戰鬥卻因電腦操控而失敗，此代修正了這個缺失，增加了遊戲的手動戰鬥模式，玩家可依敵方的艦種、等級，決定不同的戰術來迎擊，因此有千變萬化的作戰方式喔！變化多端且簡易的戰術操控，絕對令喜好太空策略的玩家大呼過癮。

此款遊戲的特色非常之多如人才的發掘、船艦的研發等等；到底異形從何而來？這場星空的大決戰，誰才是最後的贏家？這一切一切的謎底，就端賴玩家您來親自體驗和發掘了。


卡基波級AL
打擊巡洋艦


巴茲黑1級
特務艦


孔拉AM
要塞艦


米古瑪級
AM巡洋艦


歐古級重
打擊驅逐艦



鋼鐵帝國 STEEL EMPIRE™

...You just begining to make Your Own World

預定 4月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／SKC
國內代理／遊戲橘子
機種：Pentium150以上
記憶體：32MB
類型　戰略

時代創造英雄、英雄開創時代



遊戲劇情中的時代，是一個充滿戰亂的大時代！劇情裡的世界，是一個叫做〝阿雷西瑪〞的大陸。以往在這塊大陸上的人們，雖然沒有什麼不得了的科技文明，卻也能夠安心的以農業養命，過著千百年如一日的生活。



但是，時代漸漸地向前推移，到了紀元一千八百年的時候，有一個稱做〝蒸氣管〞的裝置被發明了出來，從此，人們的生活有了革命性的變化。以燃煤為動力所推動的蒸氣管，很快的就成了整個大陸的勞動主力；它取代了往日的人力、牛馬、或者一切的大自然力量。



過了五十七年之後，一個更新的機器被發明出來，就是更高效率的〝汽油動力引擎〞。有了這些東西，阿雷西瑪大陸正式走向科學文明、進入工業革命的範疇裡。

但是，天然的條件卻限制了發展，因為阿雷西瑪大陸上充斥著寸草不生的荒漠，終年只有飛沙和狂風，人類的居住條件漸漸越來越差了。在這個時候，由阿雷西瑪大陸上的幾個國家組成的聯合軍隊準備出征；為了讓這塊土地上的人民能夠安樂，他們決定侵略東方帝國。

所謂的傭兵團組織也在這個時機成立。他們是一群不問政治立場，拿錢效忠的死士，而這樣的戰鬥組合在戰場上也是屢見不鮮。這場戰爭，一打就打了幾十年。隨後進入了1890年代。

1890年代由於東方帝國屢攻不下，造成了阿雷西瑪大陸的聯合軍隊混亂，最後產生內戰，而內戰的主角當然也是無所不在的傭兵組織。就這樣，在這樣的時代中造就了史無前例的傭兵極盛時期。這段時期，歷史上就稱做〝鋼鐵帝國〞。



與眾不同的角度，饒富逸趣！





你所存在的世界，就是一個這樣險惡的世界。那麼，你也許要問〝這款遊戲到底是怎麼玩的呢？〞是的！這款遊戲的最重要地方，就是在於它是一款與眾不同的戰略遊戲！怎樣與眾不同呢？從一開始，你的白狼傭兵團就積下了大筆的債務，大約有三十億元的巨額欠債！你成為面臨破產的末代團長後，如何讓白狼傭兵團在這個鋼鐵帝國裡面活下去，就成為你最重要的課題啦！

一般的角色扮演式戰略遊戲，多以一位主角做趨向，然後劇情圍繞在他身邊，過著劇中主角不問現實只談理想的生活；但在這款遊戲中，主角卻陷入經濟困境，面對龐大債務和每個月百分之0.08的貸款壓力！如果你是一個有經濟壓力的人，在玩這款遊戲時，會感到超親切的，因為主角就是這樣的悲劇英雄。



落魄英雄向現實低頭，化身萬能傭兵！



古話說得好，所謂〝一文錢逼死英雄漢〞，劇中的主角們也為了上述的三十億元債款而差點被逼死了；為了這些債，白狼傭兵團除了得出很多任務之外，也可以靠一些額外的方法來搞錢，請聽我細細講來。

第一種方法就是最簡單的方法，那就是出傭兵任務。傭兵任務不外乎就是殺人、殲滅、搶奪這種內容，但是偶爾也會有〝保鏢任務〞唷！那就是護送雇主所要的東西到指定地點，交予指定的人手裡。當然，除了保人保物的鏢之外，還必須〝保國家的鏢〞！因為在阿西雷瑪的軍隊都向前去打東方帝國，所以大後方無暇他顧，你也要〝代天巡狩、代王託管〞！

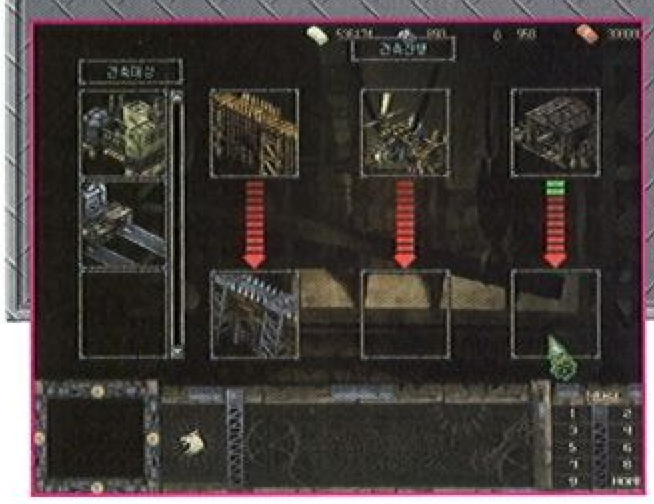




最令筆者感到有意思的，就是這些傭兵除了要殺人，要當管家婆之外，還要當個低買高賣的商人！因為各個城市之間的油價礦價不同，所以當你的軍團移動時，要記得把剩下的錢換成資源帶去販賣！如果你這樣做，那麼還完三十億貸款的日子就指日可待啦！

美術精湛，視網膜不自主收縮！

遊戲裡面精湛的美術，真的可以用〝過癮〞來形容之，因為這款〝鋼鐵帝國〞的時間，剛剛好就像地球上發生世界大戰左右的時間，所以在蒸氣文明轉到汽油文明的變動和社會情形，以及武器等等器械的形狀，都讓人感覺〝似曾相識〞，好像在哪本歷史課本裡見過這東西，但是這東西卻又被以〝遊戲加工〞的方式呈現出來，更多了一份設計感與精緻感。

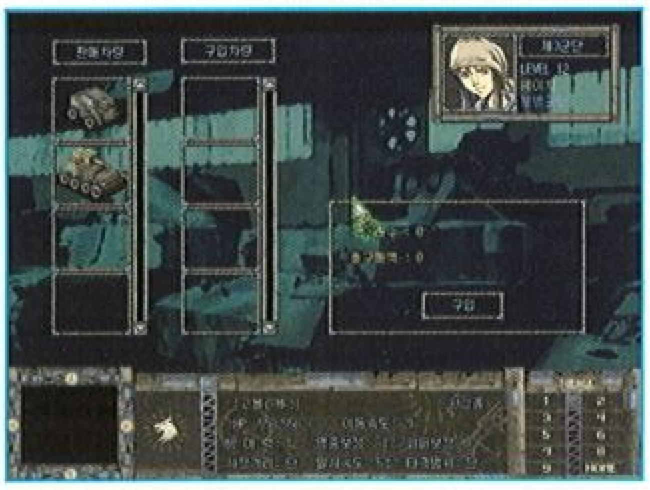


視網膜不自主收縮？這句話該不會用得太誇張了吧？告訴你，一點都不會！因為在戰場上你一見到這許許多多的機密機械，你都要〝視網膜剝離〞啦！大小坦克、重裝機甲車、反坦克火箭、單翼螺旋飛機、自走攻擊炮…還有更多更多的超級裝備！

到了村莊裡面，你更能想見當時在這塊大陸上人民的生活。有溫情的小店，有純樸的麥田，當然還有充滿鄉土味的小酒館！此款遊戲可以說是極盡聲色之娛，絕對值回票價唷！



音效和介面的絕對堅持



戰鬥中，你可以見到火炮的強烈轟擊，當然也可以聽見轟隆作響的砲聲。在音效上面，這款遊戲可說是甚佳，因為在配合性上面，遊戲將每個機器的聲音都注意到了！絕不拿大砲聲音配小炮，手槍也不換長槍！我想，這可能是與韓國人的堅持有關係，這些人真的很堅持在遊戲上面！

另外在遊戲的介面上面，他們堅持一定要在右下角做一個讓你方便的縮圖，連飛機的位置都要標示，你就可以看出來這些人不是白幹的！

好的，介紹到這裡，文章也要告一段落。方才筆者向各位介紹的只是鋼鐵帝國的一小部份，所未竟者尚有千萬，請各位看倌自己一玩便知！





STONEAGE ON LINE 石器時代

網路遊戲的石器時代

如果說二十世紀最後的遊戲主流是即時戰略遊戲，那麼迎接二十一世紀的遊戲主流又是什麼？答案是："網路遊戲"！伴隨著網路科技的持續進步，遊戲在網路上的表現也越來越出色。不但許多遊戲以連線對戰為必備功能，像著名的"線上創世紀"這樣經典的網路遊戲也日益增加。而我們今天要為各位介紹的則是一款風格特殊、趣味橫生的即時線上遊戲—石器時代(Ston Age)。

預定 **3月15日** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／JSS
發行公司／華義國際

類型 線上角色扮演



- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：64MB
- 操作：MOUSE、KeyBoard

逗趣可愛的造型 互動性十足的NPC角色



有別於玩家所熟悉的線上RPG遊戲裡的英雄形象和殘酷的戰鬥，石器時代帶給大家的是完全輕鬆幽默的遊戲方式以及可愛有趣的人物造型。這個特色在玩家一進入遊戲創造人物時便已開始發揮，除了為人物命名、分配屬性和決定人物出生地外，遊戲提供12種人物，各4種顏色共48種不同造型讓玩家選擇，這些人物不但高矮胖瘦各有特色，更有趣的是玩家可以分別更換人物眼、鼻、口三個部分的造型，其中不乏暴牙、鬥雞眼等爆笑表情。如此一來，玩家可以創造出完全屬於自己風格的人物。

在遊戲中以自己的獨特面貌與其他遊戲者互動時，大家彼此之間，可以很快記下對方的面貌。而在遊戲進行時，玩家可以隨著情境的不同改變人物的動作，例如：聊天時可以坐下來，初見面自我介紹時點頭鞠躬，其他像手舞足蹈、搥胸頓足、倒地裝死等，共有12種不同動作，讓玩家可以更清楚表達自己的想法，很有意思吧！除了遊戲者外，在遊戲世界中數量不少的生物和NPC人物也有各種不同的造型和職業，這些人物會提供玩家所需要的協助、物資或情報，有些則會向玩家挑戰。其實，玩家如果沒有在遊戲中遇到其他遊戲者，光是和這些身穿毛皮的NPC人物互動或四處探勘也夠玩上好一陣子了。



▲可供選擇的角色及其他的NPC角色一覽

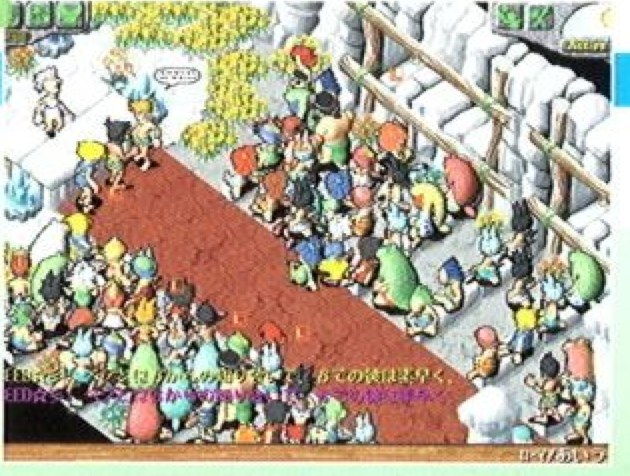


選擇自己喜歡的人物造型



富原始風味的世界

遊戲中的世界主要由風格迴異的兩個大島組成，在西北方的"塞那斯島"(暫譯)分布著廣大的草原、湖泊和沙漠，為石器文化的發源地。因此，技術能力較高，可以製造威力強大的武器和裝備，建築以石材為主。島上的"馬力那斯村"和"薩姆基魯村"是玩家可選擇的兩個出生地。薩姆基魯村以英雄薩姆基魯為名，村中有座巨大的英雄雕像；馬力那斯村則是以海產著名的村落，村民相當溫和可親。



而在東南方的"嘉魯卡島"則是一座被大量森林覆蓋的熱帶島嶼，充滿原始野性風

寵物大作戰 比比誰的寵物比較強



還有類似學校的地方呢！

在石器時代中，最讓人喜愛的莫過於自行豢養寵物的設定了。除了一開始遊戲時就有的寵物外，玩家在遊戲中，無論遭遇到任何怪物都可以試著將其捕捉。這些被你抓住的動物，如果忠誠度不錯的話，可以讓牠們參加戰鬥。而牠們也會在戰鬥中慢慢升級提昇能力。每個遊戲者最多可同時擁有五隻寵物，當你捕捉到素質更好的寵物時，也可將舊寵物賣掉。遊戲中有超過100種生物，每隻生物的屬性和能力均不太相同，即使是同一種類同一等級也一樣。因此，捕捉後稍微挑一下，再決定是否留下，以免浪費訓練的時間和氣力。

想要提昇寵物的能力，還可以為牠們購買新的技能，雖然所費不貲，不過在戰鬥時你就會發覺相當值得。其中，最有趣的就是加工、料理這兩項，當你的寵物學會之後，只要有足夠的材料，牠就可以為你創造出新的武器裝備或是料理，不但可以自行裝備也可以賣掉增加收入。當然，在戰鬥中親自上陣是必要的，石器時代的世界中，沒有血淋淋的戰鬥和死亡。因此，剛開始遊戲時一定要盡量鍛鍊自己。另外，也可以購買一些如：石斧、棍棒、石矛等武器裝備強化自己，這些物品種類繁多，讓人眼花撩亂，還是留給玩家自己發掘吧！



抓來的怪物先看看程度如何，再決定去留

友善的互動方式



與結交的朋友共同出外冒險

連線遊戲最大的樂趣自然是與線上的遊戲者互動並一同冒險了。通常網路遊戲最讓初學者頭痛的就是PK的問題，往往在辛苦奮鬥一段時間後，突然慘遭毒手，讓一切努力付諸流水，大大地降低遊戲的樂趣。這種問題在充滿歡樂的石器時代中是不存在的。

不過，這並不表示玩家不能相互較量較量，畢竟，這是線上遊戲的趣味之一。在遊戲中，有幾種方式可以使用。在原野上相遇，玩家可以像其他遊戲者提出挑戰，只要對方接受就能進行一對一或是集團對戰。另外，也可以在村落的競技場報名參賽。即使輸了，也不必一切從頭開始，因為在這個世界沒有死亡這件事，最壞的狀況是你的寵物看不起你而降低忠誠度罷了。

當你遇到其他冒險者時，可以試著和對方接觸，如果對方願意和你結交，你們可以互相交換名片（上面會有個人大頭照）。如此，在你的名片簿中會增加對方的資料，爾後每次上線時，你都可以從名片簿中知道其他遊戲者是否在線上，可以互相尋找或聊天，相當方便。另外，大家還可以組成最多五人的隊伍一起冒險，這對初學者而言是不錯的一件事，因此在遊戲中盡量試著廣結善緣吧！如果，遇上一個友善的貴人，對你的冒險絕對會有事半功倍的助益。



▲ 想活動活動身子的話，就來下競技場吧



味的冒險天堂。這裡有許多可供探險的特殊地點和種類繁多的生物，其中還有一個可愛的小矮人村落等著玩家發現。玩家出生地之一的“加加村”是一座建築在樹上的村落，而另一個出生地“基拉拉村”則是由十數個小島所組成的漁村。

在這兩座島上還有約20個不同的村落和洞窟等地點可以探索，據估計如果不戰鬥的話，每個島環島走一圈大約各要30分鐘以上。由此不難想像要完全探勘兩大島所有的地方是件多麼偉大的冒險了。



▲ 可供選擇的出生地

純愛手札之對戰俄羅斯



預定 **3月6日** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／KONAMI
發行公司／華義國際

類型 

▶ 機種：Pentium90以上
▶ 記憶體：16MB

兩大遊戲的集合體

談起“純愛手札”，相信玩家們都不會陌生；它不但是戀愛遊戲的始祖，由純愛手札所衍生的周邊商品和其他遊戲數量也相當龐大，創下遊戲史上的許多紀錄。另外還有一款遊戲，在遊戲史上擁有和純愛手札相當的輝煌紀錄，那就是“俄羅斯方塊”。世界上由俄羅斯方塊概念所衍生的遊戲難以勝數，其流傳之廣、歷時之久更是其他遊戲無法超越的紀錄。

試想，結合“純愛手札”和“俄羅斯方塊”，很可能出現的是一款永恆不朽的作品！同時保留這兩款超人氣遊戲的架構所展現出來的遊戲，將會擁有什麼樣的特質？就讓我們一起探究一下「純愛手札之對戰俄羅斯」的秘密吧！





傳說之樹下的告白，迎向永遠的幸福



「純愛手札之對戰俄羅斯」的故事內容，仍然保留純愛手札的浪漫架構。故事起源於一段在光輝高校流傳已久的浪漫傳說：「如果有人在高校畢業的那一天，能夠在學校的傳說之樹底下向自己心儀的對象告白，就能夠得到永遠的幸福。」





主角在畢業當天收到一封未署名的告白書，希望他能前往傳說之樹。帶著一點猜疑和滿心的歡喜，主角立刻出發；不過在通往傳說之樹的路上，卻出現了重重阻礙！

為了考驗你的誠意，準備向你告白的女孩和學校同學們設下了俄羅斯方塊的挑戰關卡；只有不畏艱難，一路超越障礙，向傳說之樹前進的人，才能得到戀人永恆的許諾，得到真正的幸福。





想得到幸福，總得付出些代價吧！這一路上等待著玩家的，是大家熟悉的12位女主角，她們分別守在一個約會地點等待挑戰；不過別以為只要征服她們就夠了！在學校門口還有三位神秘人物，把守通往傳說之樹的最後道路。唯有通過所有的考驗，才能到達傳說之樹。

兩種不同的遊戲模式



遊戲一開始時，玩家可以選擇單人遊戲的劇情模式，或是雙人同樂的對戰模式。在單人模式中，玩家必須和電腦對抗，從純愛手札中的約會地點，如動物園、電影院、體育館等場景一關一關前進；每個場景都有一位女主角和玩家比賽，而她們都各有其特殊的攻擊方式和習慣。



雙人模式中，玩家可以設定七種不同難度，決定是否開放”超連鎖大合戰” 模式（一種慘絕人寰的玩法），最後，還可以選擇角色並自訂角色的攻擊組合模式。







遊戲的基本玩法，是將掉落的方塊以顏色加以組合；無論縱向、橫向或直角，只要連接至少三格同色方塊就能消除。當方塊堆積到頂時，遊戲結束。

當然，遊戲的變化不只於此！方塊的種類有兩種，一是隨時能夠消去的“普通方塊”；一是外層包著透明外膜的“攻擊方塊”。攻擊方塊的外膜必須在緊鄰被消除的普通方塊才會破裂，而失去外膜的攻擊方塊會變成普通方塊。



攻擊方塊的另一個作用，是可以送到對手的畫面中進行攻擊，擾亂對手消去方塊的行動。要將攻擊方塊送給對手，必須以特殊的排列方式消除自己的方塊，也就是我們先前提到的攻擊招式。每個角色都有自己專屬的攻擊法，一次成功的攻擊，往往能一舉打敗對手。好好的練習這些招數，在遊戲中將會有意想不到的效果和樂趣。



結語



“純愛手札之對戰俄羅斯”除了遊戲以外，還準備了28種純愛桌布、音樂、螢幕保護、Q版人物守護神等附加程式送給玩家，不論是純愛迷或一般玩家，這套遊戲絕對值得擁有的收藏品。

這款結合純愛手札中美麗女主角和浪漫的戀愛故事，以及俄羅斯方塊遊戲中富益智而多變化特質的遊戲，在一片殺伐氣息瀰漫的遊戲市場上，無疑是一股讓人愉悅的清流。



瘋狂大車拼

TEST DRIVE 6

Accolade最具盛名的賽車遊戲，將在Infogrames下大放異采！
Accolade，以瘋狂大車拼等動作遊戲聞名的美國遊戲廠。
Infogrames，以鬼屋魔影闖出一片天，歐洲最大的遊戲廠。

預定 2月 發行　體驗 展示 桌布

國外發行／Inforgames
國內發行／英特衛
機種：Pentium233以上
記憶體：32MB
類型 運動



啊！翻車啦！

在1999年E3展中，一則震驚遊戲界的大消息便是：Infogrames併購了Accolade。此事件除了將Infog-rames往世界最強遊戲廠的目標更向前推了一大步之外；遊戲界更不得不將Infogrames列為特別注意對象。也因此，Infogrames以Accol-ade的超強設計團隊為底，所將推出的遊戲也自然成為了矚目焦點。

正如眾人所預料的，瘋狂大車拼6（Test Driver 6），這款PC史上存在最久，在全世界擁有最多死忠車迷的賽車遊戲系列最新作，理所當然成為Infogrames最有力的第一張王牌！



內道是我的



撞到你吐白氣！



▲超速加撞車，被抓包了…

千萬名車任我開

瘋狂大車拼的遊戲玩法和一般其它賽車類遊戲最大的不同在於：比賽場地皆以世界各大著名城市的街道為主。玩家駕著各式一等一性能的千萬名車，開始一場場驚心動魄的街道追逐戰！

在這裡你可以大聲說：去他的交通規則！是的，雖然處在交通繁忙，滿佈路障和警車的街道。但遵守交通規則的人則只會是永遠的輸家！事實上，駕著千萬跑車，卻安分守己的慢慢開，不但對不起自己，更有辱名車的自尊！



▲怎麼連計程車也來攪局！

撞翻你 ▶



世界各地任我行

說到比賽場地，這次瘋狂大車拼將帶給你其它賽車所沒有的，共計20餘國的街道等你來發揮你的飆車技術！當然啦，在不同國家的街道你可以看到其著名的建築物！當然啦，這些街道平常並不是讓你拿來飆車用的，因此路上滿是往來頻繁的車輛，更少不了蓄勢待發的警車和專門對付像你這種人的路障，所以如何在滿是車輛的道路上穿梭自如，甚至找到隱藏捷徑，贏得最後勝利，就等著身手一流的你來挑戰啦！



▲警車別撞我！



▲看我高難度的甩尾動作



▶ 哇哈！沒想到警車你也有今天！

五大樂團齊助陣

刺激的賽車當然少不了搖滾音樂的助興，嘿嘿，瘋狂大車拼6代首次破天荒邀請了歐美五大搖滾樂團跨刀合奏充滿動感的遊戲配樂，這些知名的樂團包括：Fear Factory、Kottonmouth Kings、Luna-tic Calm、Eve 6、Empirion！在這些配樂的襯托之下，更使瘋狂大車拼6增添了刺激感和緊張感。

有著10餘年的賽車遊戲經驗，Acclode這次在3D加速卡的幫助之下以全新外觀再出擊，炫麗的外表加上不俗的內涵，瘋狂大車拼6絕對是年度最佳賽車類遊戲的熱門候選！就等著玩家你和我們一起來車拼！



▲感覺給他很像台北街頭哦



▲老兄你用那種輪胎啊？飛那麼高



◀ 來吧！誰怕誰！



▶ 我咧！洩底了…



▲前面十字路口好像沒紅燈…

車輛塗彩畫面▼

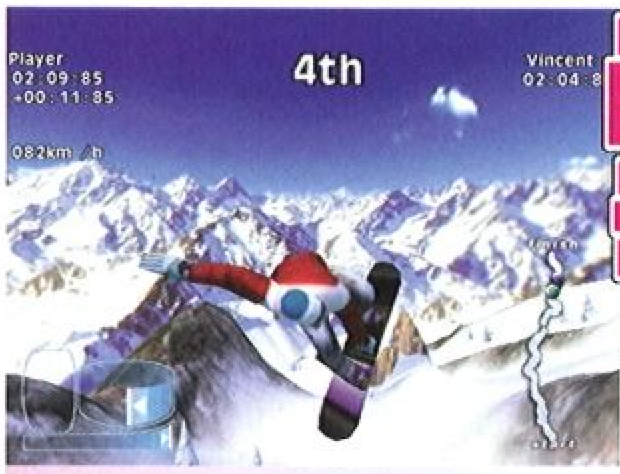






購買車輛畫面





▲百山千峰盡臣服腳下

雪板好手 Supreme SnowBoarding

預定 **2月** 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／Inforgames
國內代理／英特衛

類型：運動

- 機種：Pentium II 233以上
- 記憶體：64MB
- 操作：Mouse

超擬真的極限演出！

雪板（Snow Board），被喻為二十世紀人類最刺激的發明！這款融合體能表現和動態美感的極限運動，雖然歷史不過十餘年，但卻迅速成為冬季運動會中最受矚目的主角！

不同於一般的滑板運動，由於雪板的競技場地為雪地，所以雪板高手能輕易做出各種令人驚嘆不已的高難度絕美動作。雪板運動不只能展現出力量與速度，真正的好手所追求的，更是與美感和技巧的融合！看著運動員在巍巍山峰的美麗雪地上騰空飛舞，空中瞬間變換數種精彩動作，最後再平穩落地，激起繽紛雪花！那種令人不禁歡呼出聲的感動，正是雪板能成為冬季運動絕對王者的原因！



▲一板在手，誰還在乎地心引力！

不過到現在為此，只講到了雪板好手的表面；一個沒有內涵和深度的遊戲，是無法留在玩家的記憶中。當然，雪板好手想做的絕對不只是一個風景瀏覽器，而是一個精彩萬分、刺激非常的競技遊戲！

三種各異其趣的比賽模式

在遊戲中，玩家能挑戰的競技項目共有三種，分別是：以速度決勝負的競速（Race），以技巧比高下的高難度單次跳躍（Big Air），和必須兼顧速度、美觀與操板技巧的連續跳躍，也就是俗稱的半管（Half Pipe）。



▲競速賽道，有快才敢大聲

在競速（Race）模式中，玩家可以不停磨練自己的速度，或將自己的記錄存成鬼影（Ghost），和自己一決高下，也可以和其它7位由電腦所操控的玩家來個勝負；更重要的，雪板好手提供了連線功能，玩家可以和朋友來場以毫秒定輸贏的比賽，享受追逐的快感，超越的樂趣。

在高難度跳躍（Big Air）模式中，玩家只能以一次跳躍來分高下，但這也是雪板好手中最具挑戰性的模式；玩家在跳躍後浮在空中的2至3秒鐘間內，必須使出混身解數，將最最精彩的個人技巧一次展現！



▲哇！跳得比樹還高

在遊戲中，玩家所能表演的花招實在無奇不有，從最基本的垂直跳躍、抓板，接著前側空轉、後側空轉、360度側翻，到超高難度的垂直空翻、斜角後翻，甚至前空轉1080度、斜角抓板後空翻720度等不可思議，嘆為觀止的極限動作，都將在你的操控下一次爆發而出，並在眾人的驚呼聲中完美落地！

最後的半管（Half Pipe），則是最難也最有趣的模式。玩家在短短數百公尺的半圓弧形場地中，必須不停地左右輪跳，此模式既講求速度，更重視玩家在每次跳躍中技巧與美感的表現。相同的技巧加分相當低，如果能在約10次的跳躍中費盡心思，將不同技巧全番使出，並以最少的失誤，最短的時間完成，則你將成為名副其實的雪板好手！



▲高難度地形的賽道－白天

力與美的結合

雪板是20世紀人類最刺激的發明：速度、力量、技巧及美感，在美呆了的雪地中和群衆不絕於耳的歡呼一起，完美結合，精彩演出。

你一能招架得住嗎？！



▲夜晚的指示燈和火盆，炫麗的動人光影

浮士德 Faust



▲混亂的雙生子－有罪或是無罪

七個震撼玩家靈魂的故事

法國遊戲公司Cryo以歌德名作《浮士德》為藍本，延續遊戲畫面華麗、知性與趣味並蓄的傳統，於今年推出同名冒險遊戲：《浮士德》。



▶遊戲的起始地～夢幻樂園



◀惡魔－梅菲斯特

遊戲背景設定在一座荒廢已久的主題樂園－「夢幻樂園」(Dreamland)。「夢幻樂園」由西奧多接管設計開幕，曾引來大批人潮，它滿足了人們心中的夢想，創造一段黃金歲月；但樂園陸續發生神祕事件，園中人物接續離奇失蹤，樂園也就漸漸荒廢，如今人煙已渺。

梅菲斯特費萊斯(Mephistopheles，德國傳說中的魔鬼)對於樂園中七位人物是否該上天堂或下地獄之判決，與我們的天主起了爭執；為了解決二位的紛爭，著名的馬賽勒斯．浮士德(Marcellus Faust)將由玩家來扮演，進入「夢幻樂園」，循著過往足跡，蒐集證據，拼湊出事實真相。

人性缺點隨著遊戲情節的推展一一呈現：貪婪、淫亂、野心、殘暴、自私等。他們的下場是咎由自取？亦或皆為梅菲斯特之過？端視玩家親自去檢視判斷了。

預定 2月 發行　體驗　展示　桌布

國外製作／Cryo
國內代理／英特衛

▶ 機種：Pentium 200以上
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：Mouse

類型：冒險

起源於世界名作

哥德於一七七三年在故鄉法蘭克福開始撰寫，至一七七五年才寫成『浮士德初稿』；這位德國大文豪把自己一生的體驗與全部思想，都編進這部作品中。《浮士德》全劇以「天國序曲」開始：大意是描述惡魔梅菲斯特獲得准許，要去敗壞老哲學家《浮士德》的靈魂，但是上帝認為他不會成功，最後《浮士德》為自己的造福人群而感覺滿足，旋即倒地身死，惡魔想把他的靈魂帶進地獄，但是天使卻把他帶回，送到天國之中。

體貼玩家的操作介面



▲滑鼠後到畫面上方即可選擇使用物品

玩者勿需擔心，是不是要輸入一連串的英文來探索謎題、也不用記憶一連串繁複的熱鍵。《浮士德》是個讓你「一鼠走天下」的遊戲，玩家將滑鼠游標移到畫面四個邊緣時，就會出現一個移動的腳印，讓你進入下一個場景，若移到門或是箱、櫃上，會出現一個讓開啓的手掌；相對的，移到物品上、npc身上，都會變換為各種不同的功能，絕對讓玩家有隨心所欲的快感。

宛如真實的虛幻世界

在冒險遊戲中，能夠將玩家想像空間轉為真實情境的畫面、與帶領玩家溶入劇情的音效，一向是相當受重視的環節；而《浮士德》以24位元全彩的超高品質畫素，建構了一個能夠360度旋轉的虛擬3D場景。



▲超高畫質的遊戲畫面

玩家以第一人稱視角在這宛如真實的場景四處探索，而梅菲斯特與每一位主角的形象，通過Cryo為他們精心搭配的獨特口音、設計細膩且多樣化的場景及流暢悅耳的背景音樂，不但充分反映其不同的個性與來歷、塑造出鮮明具體的性格，並且讓玩家每進入一個主題，都像是在接受一場視覺與聽覺的驚喜。



▲場景的選擇畫面－還有詭異的歌聲

當筆者進入第一章：雙人罪行(TWICE AS BAD)時，眼前見到的是一個渺無人跡的遊樂園，四周是蒼蔥茂盛的樹林；在一片令人窒息的死寂中，耳邊傳來的卻是輕快的小調，瞬間時一股詭異、驚懼的感覺湧上心頭，讓筆者有一種想要在遊戲中「逃離」的感覺…



▲超高畫質的遊戲畫面


PLANESCAPE
TORMENT
INTERPLAY繼柏德之門後 再次擄獲RPG迷的冒險慾望
榮獲年度最佳RPG遊戲大獎 -GAMESPOT
改編自正宗AD&D PLANESCAPE系列
更大的人物、更精緻的場景、更華麗的魔法、更龐大的劇情
存在異域間的靈魂們...唯有在征戰中找尋解脫
異域鎮魂曲
Inter wise
英特衛 多媒體聯合國
台北縣三重市重新路五段609巷16號9樓之16 Tel:02-29996768 Fax:02-29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
OFFICIAL TSR Licensed Product
BLACK ISLE studios
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™


歷史最悠久的賽車系列
瘋狂大車拼 6
TEST DRIVE 6
40多輛原廠授權名車
尋找隱藏捷徑，贏得最終勝利！
更具變化的警察追逐模式
駕馭千萬名車，飛吧！
在這裡你可以大聲說
去他的交通規則！
全民極限來運動
狂飆猛「ㄍ一ㄚ丶」到中國
TEST DRIVE OFF-ROAD 3
DEMOLITION RACER
Supreme Snowboarding
LE MANS 24 HOURS
即將上市！
《飆山越嶺 3》《鬥陣》《雪板好手》《利曼 24 小時》
Inter wise
英特衛多媒體聯合國
台北縣三重市重新路五段609巷16號9樓之16 Tel:02-29996768 Fax:02-29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
INFOGRAMES



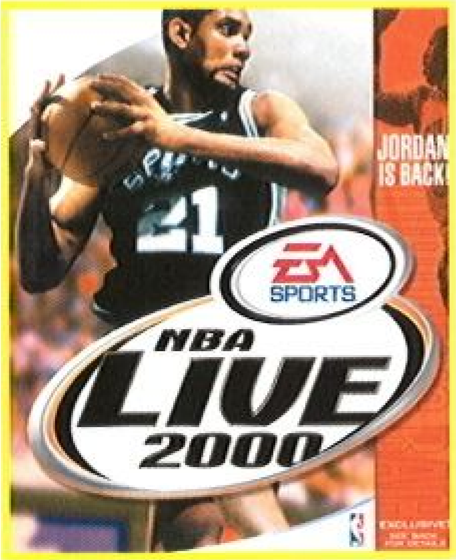
守護者之劍 II
GUARDIAN SWORD EGRIA
an alpha era story
a WIND THUNDER's game
全程語音動畫
高彩・高解析
800x600 16770000's COLOR
2000年春季，最動人的RPG，即將登場！
一段充滿驚奇與浪漫的冒險旅程，將再次展開……
音樂 由『守護者之劍』
『無盡的宿命』『仙劍奇俠傳』
『軒轅劍貳』等，多位資深音樂
製作人，聯手打造，
氣勢磅礡、盪氣迴腸。
為了無悔的愛情，而踏上的尋劍之旅，
因友情交織而成的冒險故事，
改編『守護者之劍』40萬字原作小說，
耗資千萬，費時三年架構，
守護者之劍『風雷小組』歷時一年精心製作，
TGL繼『神奇傳說』『戰國美少女』後，
守護者之劍系列第三彈作品，華麗登場。
3/29 震撼發行！
5CD 售價 NT 599元
TGL
TAIWAN TGL CORPORATION
http://www.tgl.com.tw
PRODUCED BY WIND THUNDER
http:// wt.tgl.com.tw
研展開發：TGL 風雷小組


TGL
女神轉世無休止
易世之旅無終站
一段誤解的傳說，一把能實現願望的神劍，
無休止的轉世之謎和一個為誓言流浪的人，
在這塊大陸上，他們開始渴望，
平凡的生命...
Egria
GUARDIAN SWORD II
伊格麗亞之章
炸裂！
大魄力的戰鬥場面
驚爆你的每一寸神經！
大魄力戰鬥場面!
可提升等級的奧義系統，+『轉移特別技能』
的傳承功能，考驗你整合戰鬥隊伍的智慧，
趕快把新學到的奧義『裝備』起來吧!?

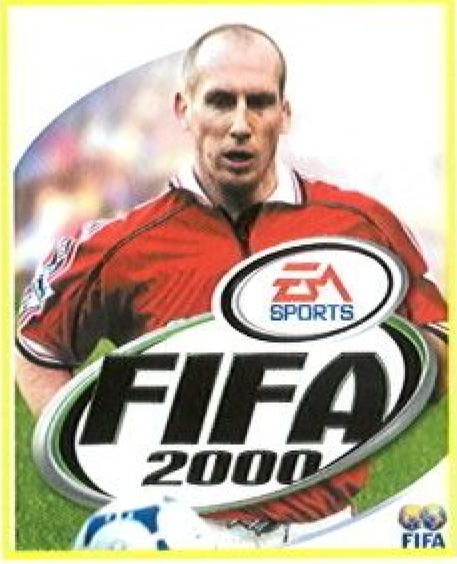


一款鉅細靡遺的狠作
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
Dark Solid
闇黑世紀
故事、背景、文化、歷史一應俱全的即時戰略遊戲
三種對戰打法：劇情模式、單人模式、多人連線對戰
社長哭泣價
299元
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
台灣帝技爺如科技股份有限公司 客服專線：2747-1035
E-mail：service@tgl.com.tw http：//www.tgl.com.tw

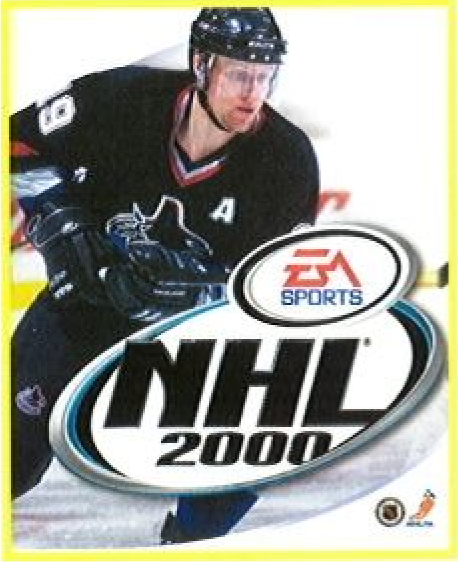
最好的運動遊戲
都在EA SPORTS



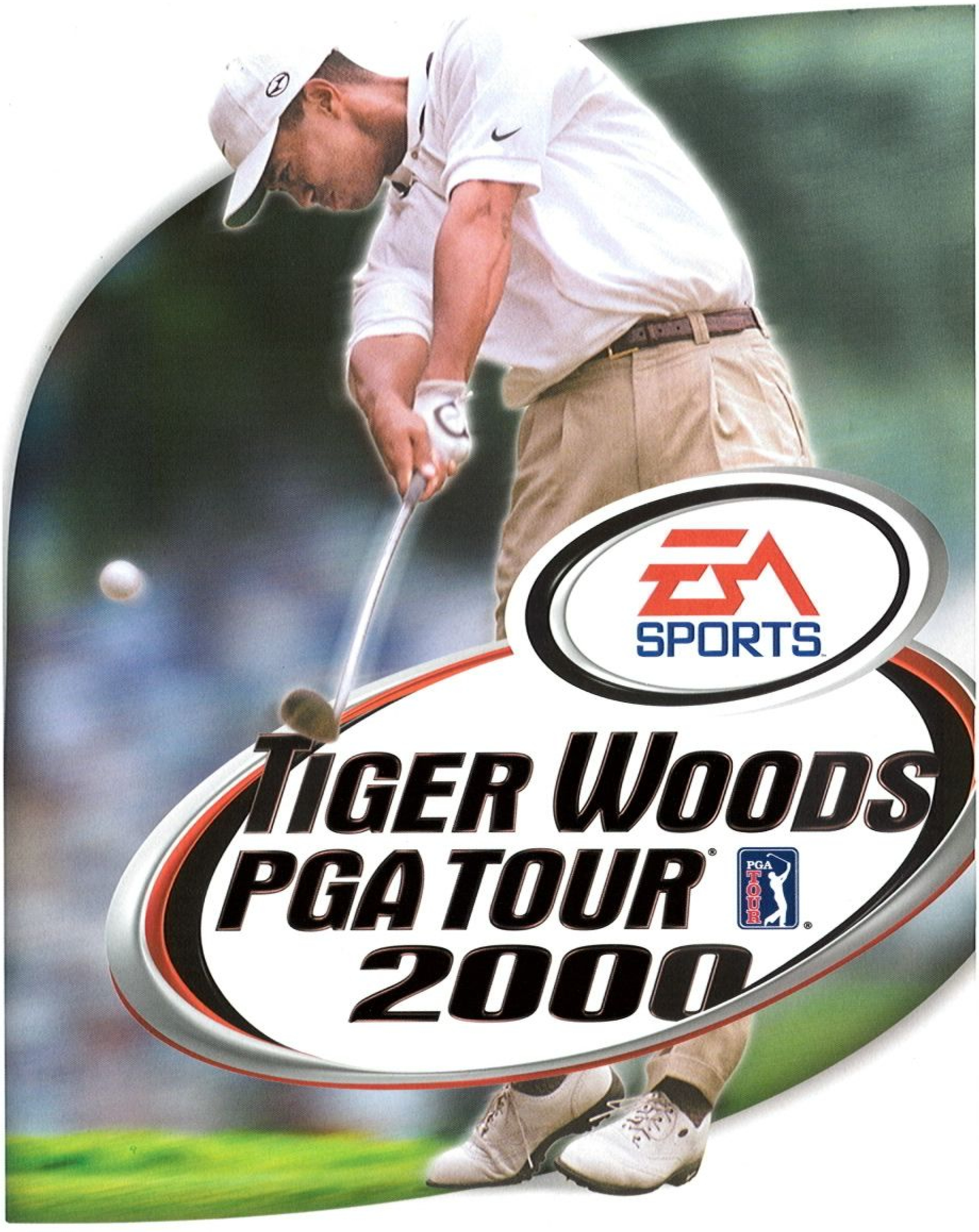
NBA Live 2000
勁爆美國職籃

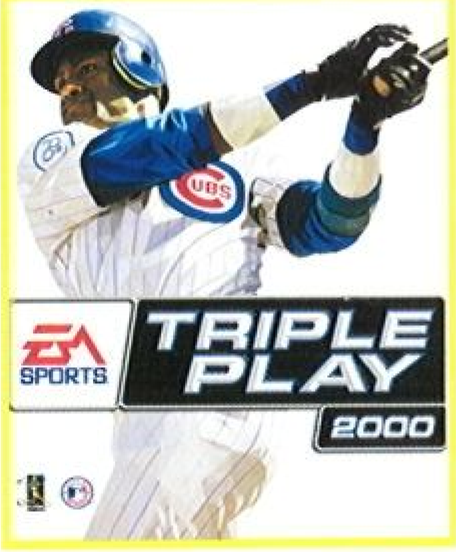


FIFA 2000
國際足盟大賽

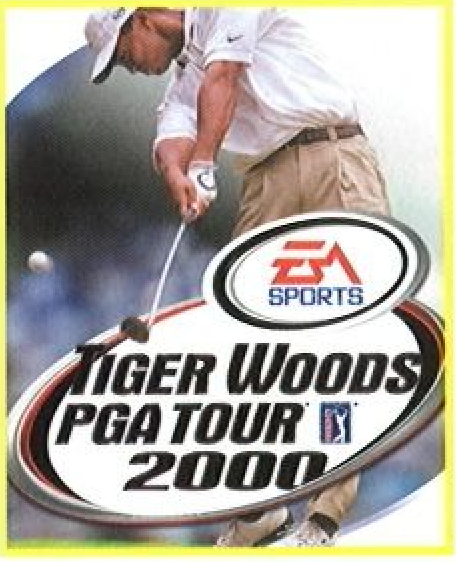


NHL 2000
火爆冰上曲棍球





美國職棒大聯盟



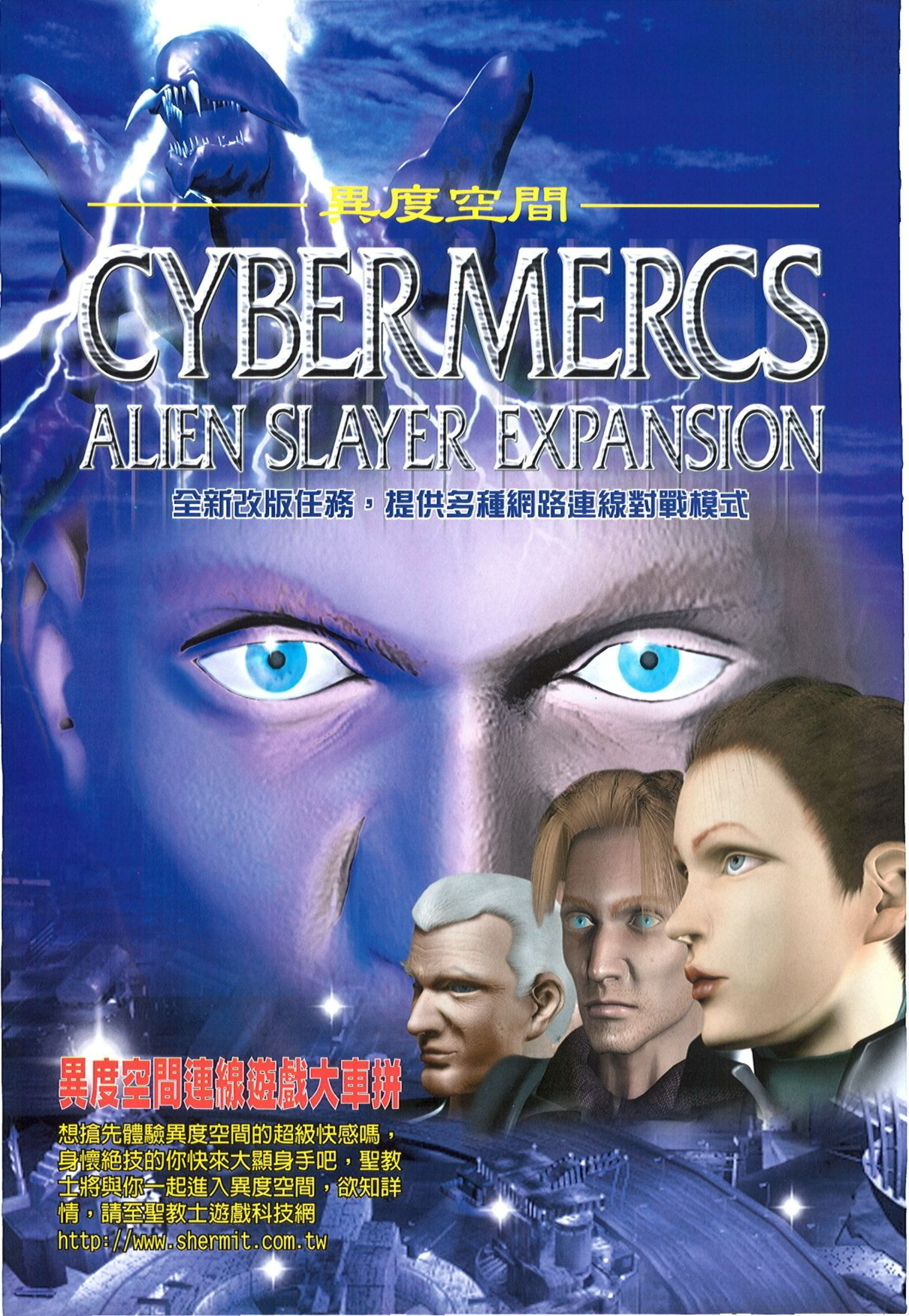
老虎伍茲
即將上市

美商藝電

客服專線：(02)27476504

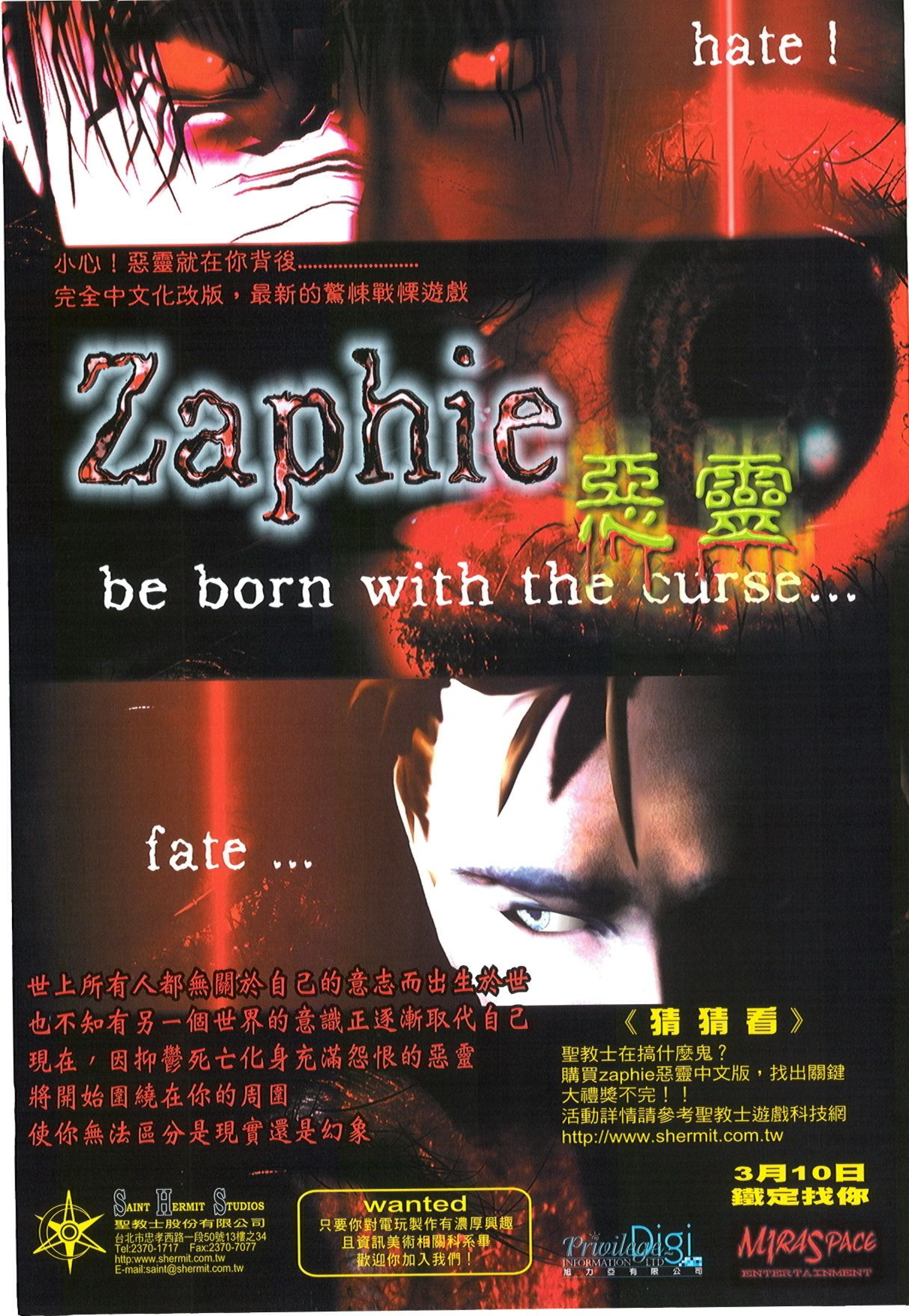

NOX救世傳說
全球大賽即將開打！
NOX™
美商藝電
客服專線：(02)27476504
版權所有，翻拷必究！
Westwood™ STUDIOS
www.ea.com.tw
全球大賽
詳情請洽
玩家將從三種派系當中選擇自己扮演的角色，體驗不同的故事分支，然後找出法珠並重建“遺忘權杖”（Staff of Oblivion），面對邪惡不死皇后Hecubah，進而回道自己的世界。


創造並支配您的模擬市民！
多國語言版本
包括繁體中文！
TEL：(02) 27476504
MAXIS
美商藝電
來自模擬城市製作群的
模擬人生遊戲！
The Sims
www.thesims.com



異度空間
CYBER MERCS
ALIEN SLAYER EXPANSION
全新改版任務，提供多種網路連線對戰模式
異度空間連線遊戲大車拼
想搶先體驗異度空間的超級快感嗎，
身懷絕技的你快來大顯身手吧，聖教
士將與你一起進入異度空間，欲知詳
情，請至聖教士遊戲科技網
http://www.shermit.com.tw


假貨流、衣葉派
另類忍術秘招大公開
流暢的動作，可愛的造型
放假無處去，快來忍者學園吧！
一款融合動作益智養成及
冒險的遊戲～～～～
忍者學園
3月快樂登場
SAINT HERMIT STUDIOS
聖教士股份有限公司
台北市忠孝西路一段50號13樓之34
Tel:2370-1717 Fax:2370-7077
http:www.shermit.com.tw
E-mail:saint@shermit.com.tw


hate !
小心！惡靈就在你背後.......................
完全中文化改版，最新的驚悚戰慄遊戲
Zaphie
惡靈
be born with the curse...
fate ...
世上所有人都無關於自己的意志而出生於世
也不知有另一個世界的意識正逐漸取代自己
現在，因抑鬱死亡化身充滿怨恨的惡靈
將開始圍繞在你的周圍
使你無法區分是現實還是幻象
《猜猜看》
聖教士在搞什麼鬼？
購買zaphie惡靈中文版，找出關鍵
大禮獎不完！！
活動詳情請參考聖教士遊戲科技網
http://www.shermit.com.tw
3月10日
鐵定找你
SAINT HERMIT STUDIOS
聖教士股份有限公司
台北市忠孝西路一段50號13樓之34
Tel:2370-1717 Fax:2370-7077
http:www.shermit.com.tw
E-mail:saint@shermit.com.tw
wanted
只要你對電玩製作有濃厚興趣
且資訊美術相關科系畢
歡迎你加入我們！
Privilege Digi
INFORMATION LTD
旭力亞有限公司
MIRASPACE
ENTERTAINMENT

人偶情緣

我一直在等你

請給我一顆心

我要和你在一起！

人偶情緣：給你的不只是遊戲！還有...

- ●瑪莉蓮變裝秀 變兔女郎、變小護士、變變變！
- ●螢幕計算機 最可愛的計算機，最貼心的小幫手！
- ●螢幕小時鐘 人偶家族登場，為你甜蜜報時！
- ●瑪莉蓮散步小程式 瑪莉蓮深情相隨，溫柔陪伴！



KCT MEDIA



神槌召喚最終的審判
為阻止這一切
因人類的罪惡而失去平衡
大自然的天秤
Sequence palladium
魔導異元素
精靈戰士篇
魔導精靈限量珍藏行動
辦法：3月底前將魔導異元素精靈戰士篇包裝盒內之回函卡寄回，即可參加抽獎，得獎名單將於4月公佈在協和玩酷網站。(http://game.kimc.com.tw)
獎項：日本原裝進口之魔導精靈閃亮卡及戰神海特拉3D雷射卡，全新絕版品錯過不再有！快來搶先機！
KOGADO
Software Products
協和多媒體
King's Multimedia
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
221 台北縣汐止市新台五路一段88號14樓（安泰大樓）
14F, NO. 88, SEC.1, HSIN-TAI 5TH RD., HSI-CHIH, TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C. TEL: 2696-4866 FAX: 2696-4936
協和玩酷網站 http://game.kimc.com.tw



三國伏魔
七星齊聚之時，即天下太平之日
熱烈
強賣中！
multimedia
協和多媒體
King's Multimedia
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
221 台北縣汐止市新台五路一段88號14樓（宏碁大樓）
14F, NO. 88, SEC.1, HSIN-TAI 5TH RD., HSI-CHIH, TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C. TEL：2696-4866 FAX：2696-4936
協和玩酷網站 http://game.kimc.com.tw


火星，人類移民外太空的唯一希望。
地球人口大爆滿，物資嚴重匱乏，
污染日甚一日，生存環境危機四伏！
人類到底還能生存多久?
"赤色凶星"—火星，
成為人類延續生命的寄託！
追逐星際移民、探索火星之謎
火星計画
THE PROJECT MARS DELUX
你，即將踏出登陸火星的第一步！
隨著革命性開拓計畫的誕生，
結合科技與智慧，「火星地球化」
再造銀河系第二個地球，
你將實現人類登陸火星的夢想！
くまさん ちぃむ
KOGADO
Software Products
全新中文版
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
台北縣汐止市新台五路一段88號14樓(安泰大樓)
14F, NO. 88, SEC.1, HSIN-TAI 5TH RD., HSI-CHIH, TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C. TEL:2696-4866 FAX:2696-4936
協和玩酷網站 http://game.kimc.com.tw
協和多媒體
King's Multimedia



大刀

預定 **3月** 發行

體驗 展示 桌佈

國外製作／Eidos
國內代理／第三波

類型 動作冒險

機種：Pentium II 233以上
記憶體：32MB RAM

《毀滅戰士》和《雷神之鎚》的始作俑者John Romero，離開了Id Soft後，自行籌組了Ion Strom，並且展開《大刀》的開發計畫，不過這套遊戲讓人等待了相當長的時間。自遊戲計畫曝光以來，至今已經超過2年以上的時間；在這麼長的開發時間裡，《大刀》究竟可以帶給玩者們什麼樣子的驚喜呢？



真正有內涵的遊戲才是好遊戲

根據Romero的說法，目前市面上充斥著各式各樣《毀滅戰士》和《雷神之鎚》類型的遊戲，然而卻相當缺少真正有內涵的遊戲；Romero的夢想便是改變這個狀況，並且創造一套最華麗且獨特的單人射擊遊戲，這也就是最初開發《大刀》的動機。



自《盜王之王》出現以後，第一人稱設計遊戲擁有了相當豐富的故事劇情，這也對《大刀》的開發多多少少造成了一些壓力；因此Romero想盡辦法讓這套充滿夢想的遊戲變得至善至美，結果一拖就是兩年！

故事內容

數百年前，一名稱為Usagi Miyamoto的武器工匠，替Shogunate Mishima製造了一把大刀；後來Usagi發現Mishima想要利用大刀，進行不符合武士精神的事情，因此Usagi帶著大刀來到了富士山頂，並且以大刀進行切腹的儀式。儀式結束後，Usagi連同大刀一起跌落至火山口內，至此以後，再也沒有人看見過大刀的下落。





時間飛逝，轉眼間就來到了西元2455年。經由Toshiro Ibihara博士的努力和研究，最後終於由富士山中找到了大刀。為了要測試大刀的威力，Ibihara的女兒Mikko和他的學生Hiro Miyamoto自願被送往至未來一段時間；然而，就在這段時間內，Ibihara的助手Michi Yoshida卻謀殺了博士並竊取大刀。

藉由大刀的幫助，Michi回到了425年前，並且試圖重振他的家族的名聲。他從Ibihara的祖先處竊取了治療AIDS病毒的解藥，並且透過治療AIDS取得了大量財富，建造了一座堡壘。Michi將大刀藏匿於此堡壘中，以避免其他知曉大刀威力的人偷取。

玩者在遊戲中將扮演Hiro Miyamoto，並在Mikko、Dr. Ebihara和Superfly Johnson的協助下返回過去，好讓歷史恢復至正軌上，並且避免Ibhara博士被謀殺的事件發生。



圖形與音效

根據最新的消息指出，《大刀》的建議配備為300MHz的CPU、96MB的RAM及TNT顯示卡。Romero在圖形引擎方面並未採用Glide，而採用了OpenGL和D3D；也正是這個原因，使得TNT成為執行《大刀》時的最佳建議顯示卡。

至於圖形介面的精細度，您大可不必操心，Romero絕對不會拿石頭砸自己的腳。在這個競爭激烈的遊戲時代中，稍有不慎及會落入被淘汰的命運。

關於音效的部分，《大刀》的設計小組也做了許多努力。根據設計人員指出，《大刀》將會支援DirectSound、A3D 2.0、EAX 2.0及Dolby Pro-Logic；這也意味著MX300或是SB Live將是執行大刀時的最佳音效卡配備。

除了精彩的音效之外，《大刀》也擁有相當高品質的背景音樂；至少有13首CD音軌。這些音樂全部都是由Will Loconto一手包辦，而遊戲的背景音樂將會因為您所身處的時期不同而有所變化。



太閤立志傳2

腥風血雨的日本戰國時代，局勢呈現一片混亂。縱橫天下的武士們懷著遠大的理想，無畏地馳騁在詭譎的戰場上。武田信玄、織田信長、德川家康等，都是當時地位顯赫的大名；他們為了各自的目標，在險惡的環境中互相角逐廝殺。在這些齊頭並進的群雄之中，有個胸懷大志，貌似猿猴的瘦小男子，堅毅的眼眸裡閃爍著炯炯金光。當時誰也不會想到，他後來竟然成為日本史上最顯赫的人物——第一位關白－豐臣秀吉。

預定 3月 發行　體驗　展示　桌布

國外製作／Koei
國內代理／第三波

▶ 機種：Pentium90以上
▶ 記憶體：16MB

類型　策略養成

精彩絕倫的故事劇情

在《太閤立志傳2》中，玩者將有機會扮演木下藤吉郎（也就是後來的豐臣秀吉），經歷其不凡的傳奇人生，並親自體驗從無名小卒晉升至太閤的辛苦奮鬥過程。由於故事劇情是從歷史改編而來的，因此非常精彩緊湊，扣人心弦；遊戲



■野外風光明媚的景致



■日本戰國史上著名的墨俁一夜城

中玩者的行動相當自由，結局亦達三種之多，因此即使玩者對整個故事內容已經十分熟仍然絲毫不會減低遊戲的樂趣。

一般而言，遊戲中故事的發展，往往和玩者的作為息息相關；此



■藤吉郎的家，圖中三人是藤吉郎、妻子寧寧和弟弟木下小一郎

外時間的流逝，也會帶動劇情的推進。《太閤立志傳2》的世界是由日本國的鳥瞰圖所構成的，在這張地圖上，玩者可以看見所有的城鎮港口、山河、道路、武將及軍隊。遊戲對於玩者的所作所為並無太大限制，玩者幾乎可以完全依自己的意思行動。這種開放式的設計，給予玩者充分的發揮空間；不過假如玩者太過放肆，完全不理會君主命令的話，後果就得自行負責了。

會議是整個遊戲的重心

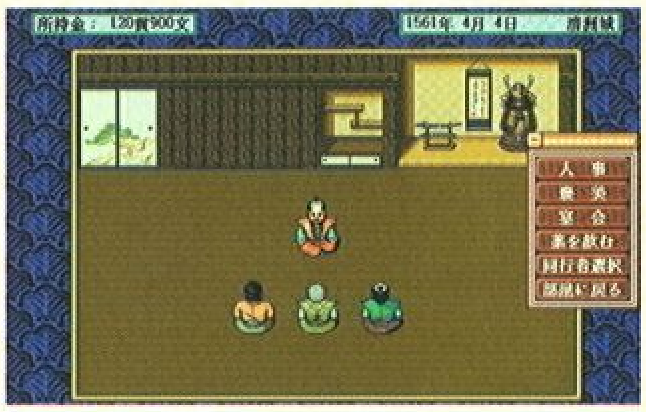


■月初時召開會議的盛況

每個月召開的評定大會，是整個遊戲的重心；它不但是故事發展的要件，也是玩者獲得晉升的唯一機會。如果玩者無故缺席，君主可是會大發雷霆的，不但將造成信賴度的下降，玩者同時也失去了一次大顯身手的好機會。

一旦玩者接受了任務之後，就必須在規定的期限內交差，任務的成果越漂亮，玩者所獲得的信賴度也越高，有時還可以得到額外的獎賞；但相對地，如過玩者半途而廢、成果低劣或是超過期限，君主對玩者的信賴度也將大幅滑落。

例如有一次，筆者在會議中接受了購買洋槍的任務，正忙碌地奔



■對家臣發佈命令



■有趣的方塊拼盤，關係著灌溉工程的效率

波採辦時，碰巧在街上遇到一位謎樣的商人；那商人宣稱，他的洋槍相當便宜，一支只要一貫錢！筆者當時的能力尚弱，便糊里糊塗地信以為真，高高興興地帶了1000支洋槍回去交差。沒想到那些洋槍大部分都是塗黑的竹竿冒充的！結果自然是被信長公批頭痛斥了一頓，信賴度足足下降了400多點，真是賠了夫人又折兵。

繁雜的人際關係



■戰爭中大獲全勝，信長正勉勵辛苦作戰的士兵們

《太閤立志傳2》中的人際關係相當繁雜，而且對於整個遊戲有相當重要的影響。「人多好辦事」，支持玩家的武將愈多，自然對玩者愈有利，尤其是獲得君主的支持。

遊戲中的武將都各有其脾氣：

，玩者將率領其中一支軍隊，跟隨大名投身戰場；士兵人數的多寡，則取決於玩者的職位和部下的數量。

《太閤立志傳2》的戰爭模式，和KOEI以前的另外一部作品—《三國志3》相當類似，玩者必須衝過



■酒館是交流心得、發掘人才的好地點



■國有善兵衛是鍛造洋槍的老手

雖然《太閤立志傳》是一套不折不扣的策略角色扮演遊戲，但是在人物角色方面，卻又多了一些養成的味道，而這也是遊戲中最有趣的部分。遊戲中總共有五種屬性和十種技能，而每種技能又分三種等級，它們各有各的用途和司職，可以幫玩者在任務中得到較好的成績。

為了在往後的任務中能有更好

酷似「三國志3」的戰爭模式

有些相當重義氣，有些則屬於見錢眼開的類型。不可否認的，大多數武將都相當現實，如果玩者沒有足夠的實力，或是表現不佳，是不會有人願意歸附的。玩者通常可以在酒館內找到許多流浪武士，如果雙



■出征前的軍團整備。

重重城門，佔領塔樓和米倉。不同的是，在《太閤立志傳2》中，玩者只要掌控自己的部隊即可；如果玩者是主帥的話，則需對各部隊下達方針，他們將會盡職地按照方針行動。

所謂「兵不厭詐」，無論戰爭規模大小如何，計策都是絕對不可缺少的重要元素；然而，藤吉郎並不是超人，難免有能力較薄弱之處，尤其在遊戲初期，玩者的修行往往尚嫌不足。這時候，那些平常閒賦在家，坐領乾薪的武士們便派上用場了！他們不但能幫玩者率領



■緊張刺激的單挑場面。

的表現，玩者必須親自到各個道館、寺廟或店鋪修行或工作，不斷地提昇屬性及學習新的技能，但像茶道、禮法、忍術之類的技能，玩者必須自備禮法書或茶具才能夠學習。和出任務的時候相同，修行的時候，玩者也可以選擇一名部屬陪同前往，而那名部屬的能力也會同樣

趣味十足的修行與鍛鍊

方相談甚歡，便有極大的可能說服他們加入玩者麾下；而一些特定的角色，也會隨著劇情故事的發展加入玩者的陣營。

如果玩者擁有自己的部屬，可以選擇適合擔任的武士並令其跟隨左右，他們將會在任務中發揮其長才，成為得力的助手。不同專才的武士，可以有效地彌補玩者技能上的不足，特別是發生戰爭時，這一點顯得更為重要。

戰爭是擴張勢力、拓展領土的必要手段，當君主宣佈發動戰爭後



■到馬行打工，可以提高馬術技能。

軍隊，還可以提供多樣化的策略和計謀，如挑撥、埋伏、縱火等。善用這些計謀，玩者將能用更快的速度進行攻略，並殲滅較多的敵軍，以締造最佳的戰績。



■謎之屋中的考驗，玩者必須有很有耐心地找出正確的路徑。

跟著增加。

有些技能，像是口才、築成、戰術等，是在坊間是無法學到的，如果玩者想獲得這些技能，只有準備一份厚禮，向其他技能等級較高的家臣們拜師學習；不過對方是否願意傳授，就要靠平常打好的人際關係了。



刀鋒邊緣

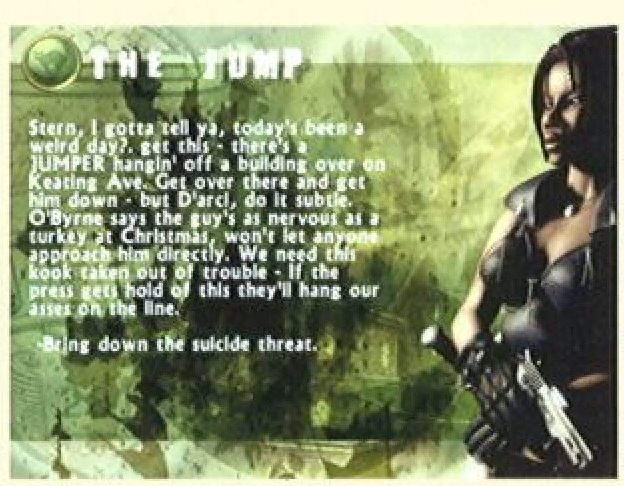
預定 **3月** 發行　體驗　展示　桌布

國外製作／Eidos
國內代理／第三波

- 機種：Pentium II
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：Mouse

類型　動作冒險

●極具創意的遊戲●



▶在每個任務開始前，都會有相當詳細的說明與簡報。

《刀鋒邊緣》是一套相當具有創意的遊戲，設計小組大膽地做了相當新穎的嘗試，相信必定能替遊戲市場注入新的活力。嚴格來說，《刀鋒邊緣》是結合了第三人稱的動作冒險遊戲、第一人稱的動作射擊遊戲及部分《快打旋風》的概念所創造而成的，而且與《古墓奇兵》相當類似；這兩套遊戲在介面上幾乎採取了相同概念，不過遊戲的方式和訴求點就有顯著的不同。

●真實的城鎮設定●

對於相當熟悉《古墓奇兵》的玩者而言，單線式的劇情發展及固定的解謎方式，是這套遊戲所能帶來的最大樂趣。除此之外，《古墓奇兵》運用了圖形效果，企圖將以叢林、古城或是廢墟幻化為令人驚豔的「迷宮」；相反的，《刀鋒邊緣》則充滿著頹廢的現代感，玩者將身處於一個較為真實的環境中，並將面對各式各樣的兇惡之徒、娼妓。暴力隨時隨地都會在您的周圍上演！


▲穿梭在險惡的街頭，需要隨時提防心懷不軌的歹徒。將他們擊倒在地後立刻繩之以法。

相對於《古墓奇兵》以各種3D效果創造華麗的探索世界，Mucky Foot－遊戲的製作小組的終極目標，是讓一座被稱為Union City具有逼真的環境。從遊戲畫面看來，他們的確做到了這一點！無論是建築物、停車場、街道或是周遭的環境，其真實的程度能夠讓玩者充分地融入遊戲當中。


▲下雨時，您可以看到雨滴在水面上所造成的漣漪，以及主角跑過水坑時所造成的倒影。

但顯然的，Mucky Foot並不以創造一座漂亮的城鎮模型而感到滿足。他們想要創造的，是一座活生生的城市：街道上充斥著行走的人群、流動不息的車輛；更重要的是，這座城市中的所有物品，都可以和玩者所扮演的角色進行互動。也因為如此，玩者能夠在探索城市時發現許多新鮮的趣事。


▲Union City是一座相當擬真的城市，您可以看到穿梭不停的車輛及人潮。

●故事緣起●

光是說明《刀鋒邊緣》的設計理念和所採用的技術，並不容易讓人瞭解這套遊戲的全貌。有鑑於此，筆者在此對這套遊戲的故事背景做一簡單的描述。

自從開天闢地以來，善與惡總是不斷的在對抗著；然而，邪不勝正是自古不變的道理，就算是科技昌明的今日也不例外。不過，就在世人們歡興鼓舞地準備迎接千禧年的到來之時，某種邪惡的力量似乎正逐漸侵蝕著人心，邪惡的陰影開始逐漸擴展。人們開始懷疑並相信，古老的占星家－諾斯特拉德馬斯－所做的預言是正確的；在他預言中，世界末日將於1999年到來，然而，時間卻讓人漸漸淡忘了這個預言。



◀在任務中將會遇到一些突發事件或是對話場景，都會以這種寬螢幕的方式顯示。


▶正當人們歡興鼓舞地度過千禧年後，邪惡的魔掌已經逐漸伸向這座城市。

1999年，也就是千禧年的前一年，戰爭、暴動及飢荒充斥著整個世界。在世界上的幾個主要城市，混亂的情形逐漸擴大，並且已經到了幾乎無法控制的地步。幾乎在各個角落都可以見到娼

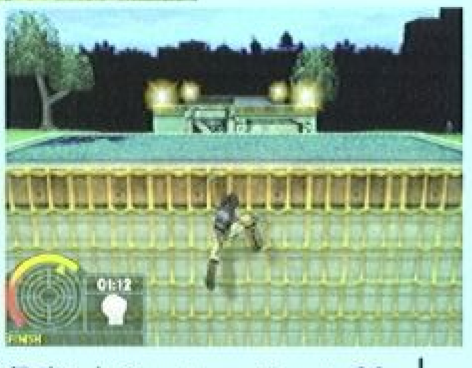
●多樣化的武器與類似VR快打的格鬥招式●

如同《古墓奇兵》一般，D’arci幾乎可以使用各種類型的武器，包括手槍、刀、棒球棍、手榴彈及攻擊來福槍；在沒有裝備武器的狀況下，她也具備了徒手格鬥的能力。



▲這是一個充滿著互動的城市：冉冉上昇的白煙，可以交談的行人，以及會隨風飄起的樹葉。





▲▶如同《古墓奇兵》一般，攀爬在遊戲中可算是家常便飯。

這些特色加上Mucky Foot所創造的互動式環境，她幾乎可以攻擊任何物品；不過您大可放心，Mucky Foot早就想到了可能會產生的問題，因此當您攻擊跟隨的警員或是無辜的民眾時，他們將會逃跑或是一面防禦自己，一面抱怨警察的暴行。

D’arci既然具有徒手攻擊的能力，那麼在戰鬥上必定會有些新穎的設計。《刀鋒邊緣》雖不像一般的格鬥遊戲一樣，具有相當多變化的招式，但是卻具有基本並會隨情況變化的攻擊招式。原則上，她擁有基本的拳腳攻擊能力、跳躍連環踢、過肩摔及一些組合攻擊招式；在操作上，玩者可以使用鍵盤或是搖桿操作－然而無論是哪一種操作方式，只要熟悉的話，都可以相當得心應手的探索整個遊戲世界。





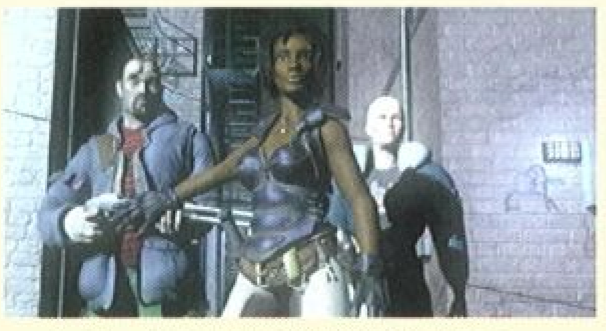
◀▲徒手戰鬥在《刀鋒邊緣》裡佔了相當大的份量，而且玩者也可以享受到格鬥遊戲的樂趣。

妓、盜賊、暴徒，以及激進的宗教團體，巨大的邪惡力量試圖重返這個世界，而瘋狂的宗教團體則為了這個邪惡的神明鋪路，因此造成了世界混亂的局面。

您，身為一名執法者，正試圖進入這些城市，並且將混亂的現況重整過來。在遊戲中，您可以扮演正義的角色：D’arci，一名試圖證明勇氣的女警察，而這個城市（Union City）都在等待著一位英雄拯救他們。現在，您已經沒有多少時間了！您只能靠著探索廣大的城市街道，並且打擊混亂的來源，才有機會替這個世界在千禧年帶來一線希望！



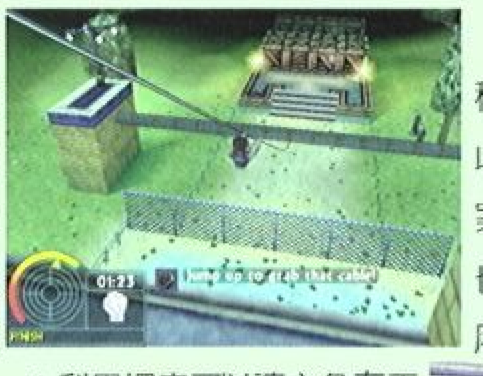
▲她就是遊戲的主角。這個畫面中同時也負責著遊戲任務的選擇與進行。



▲主角一行人是否真的能夠拯救這個世界呢？

●開放式的遊戲方式●

雖然每個任務都有其特定的目標，不過在沒有時間限制的情況下，您大可自由自在地於馬路上閒逛，或是深入探索這座城市。Union City中充滿了各式各樣令人驚奇的事件或物品，有些時候，您甚至會因此忘了此次任務的目的為何；您可以和街上的行人進行互動，看看水坑中的倒影、大力踢開地上的可樂罐；您甚至還可以爬上建築物、進入警察局或是在舞廳中跳舞、藉由電纜往返於兩座建築物之間、爬過柵欄，或是看看垃圾堆後面藏著什麼東西。只要您夠細心的話，無時無刻都可以有新的發現。



▲利用繩索可以讓主角在兩地之間快速穿梭。



▲當主角或對手身受重傷時，地上還會留下殷紅的血跡。

除此之外，玩者還可以和各種車輛進行互動；例如您可以徵收任何未上鎖的車輛，以利於辦案。遊戲中可以駕駛的車輛種類也相當多樣化，包括了計程車、廂型車、軍車、警車等等。

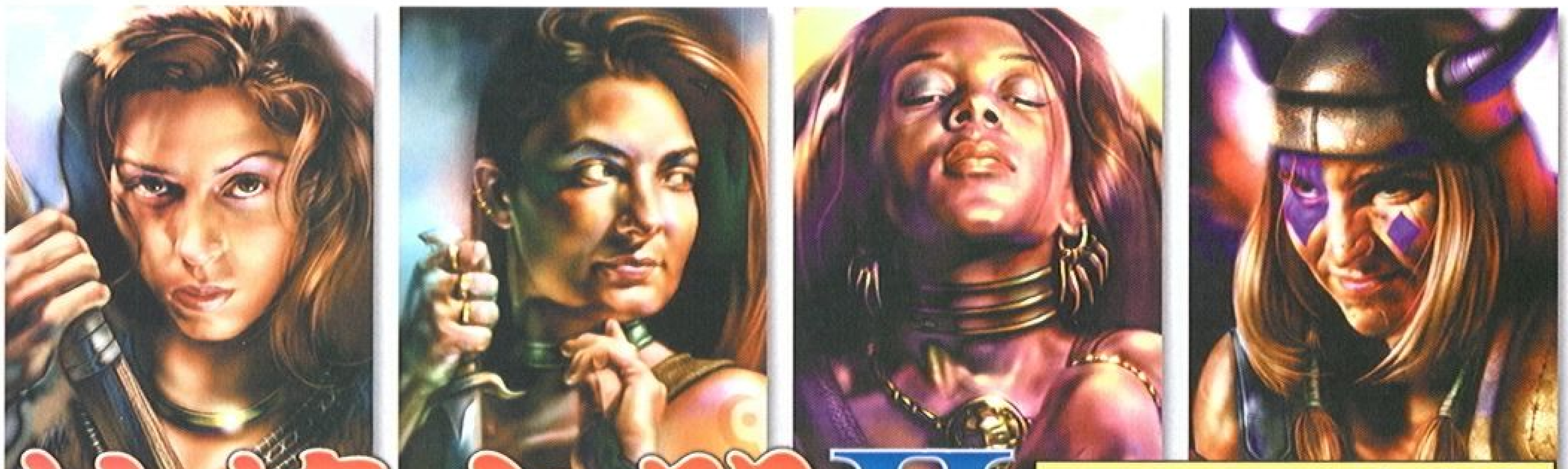


◀車輛在遊戲中佔有相當重要的份量，因此如何駕好車輛便成為相當重要的課題。

雖然操作相當簡易，但是《刀鋒邊緣》裡車輛在動態上的表現卻顯得相當真實！例如當您以高速過彎時，車身將會傾斜一邊，也可以開啓頭燈和警笛；當您在石子路或不平坦的道路上行駛時，更可以感受到車身的顛簸。當然，對於一些喜好血腥殘酷的人而言，您也可以駕駛車輛撞爛其他的車輛，或是輾斃行人！



▲在遊戲中提供了各種難度的駕車訓練任務，可以讓您提升駕駛技巧。



柏德之門 II Baldur's Gate II

預定 秋季 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛

類型 角色扮演

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse
- http://www.interplay.com

柏德之門二度開啓

採用第一代柏德之門的引擎製作，乍看之下，由於遊戲介面沒有明顯的改變，因此給人的感覺似乎是一套守成的遊戲；然而，它的改變是深入遊戲核心的。據初步了解，柏德之門2的設計重點是擺在角色互動、任務、及介面。遊戲裡的玩家角色共有十五位，任務的重點強調劇情導向與旅程。另外玩家在柏德之門裡最關心的遊戲介面和路徑指標（pathfinding）在第二代也做了些微的改良；另外，怪物的體型也比第一代大很多，而且外型更可怕。在角色發展上，玩家可以在遊戲裡學到更多的法術，獲得更大的技能，甚至可以吸引追隨者和成立大本營。



室內的燈光開關另有玄機

大怪物 小人物



畫面將以800x600的解析度呈現，而非原先640x480的解析度。玩家在螢幕上可以看到的地域變大了，角色的外形卻相對變小了。設計師這麼做的用意是想創造可以放進更大物件，以及體型更大且更具侵略性的怪物。這麼一來，角色的體積被相對矮化，而怪物的體積就有可能比角色大上十倍以上。

自由安排介面

遊戲發生在劍海南岸的安城（Amn），這座城市有濃厚的拜占庭風格。玩家可以對遊戲的介面進行改變，例如你可以拿掉遊戲的各操作介面，包括右方的角色欄、左手的命令欄以及下方的指揮欄等。玩家也可以同時將這三個介面欄拿掉，讓它以全螢幕顯示。



▲攻擊盾牌騎士



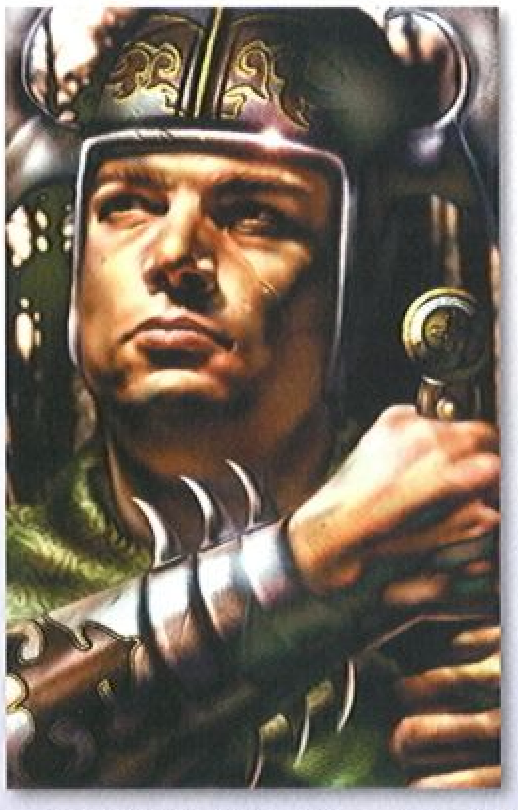
▲暫停遊戲可思考戰略

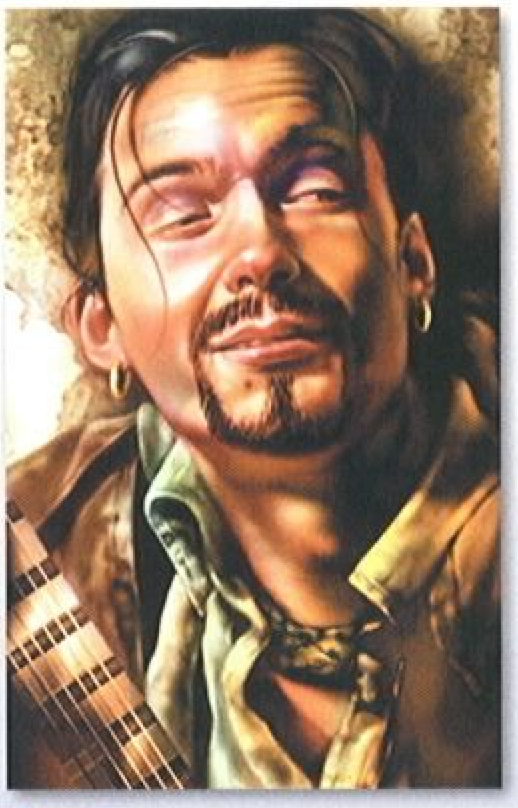
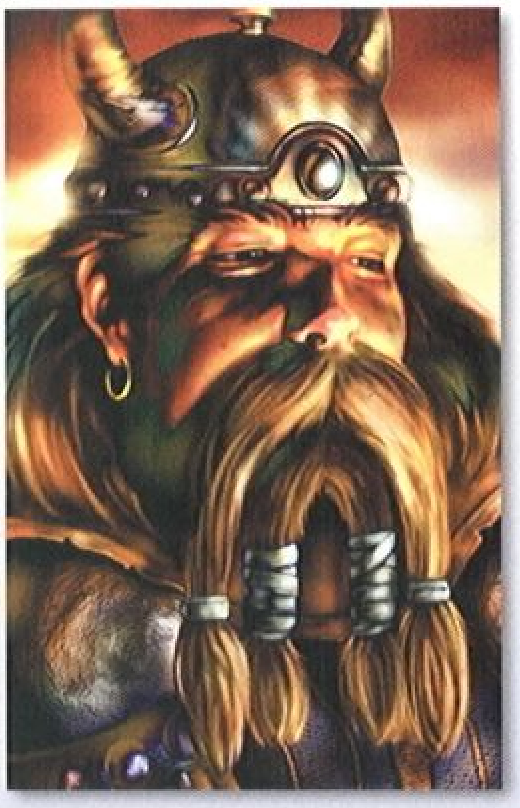
詳細的旅程日記簿

第二代的旅程日記簿對資料的描述更條理分明。在日記簿裡有三個表單，其中一個記載一般資訊；一個記載你



◀擊敗對手後獲得六千點的經驗值



已經被託付的任務；另一個則記載你已經完成的任務。這項改變消除第一代遊戲裡最惱人的問題：為一個小小的任務而必須絞盡腦汁去翻遍所有的記錄。



角色體型比第一代小一些▶

增加行走速度

此外，有些玩家曾抱怨在第一代裡的角色不能跑，因此當玩家進入廣大的不毛之地時，必須花費好長的時間才能走完；現在，在第二代裡的角色仍然不能跑，但設計師則增加了他們的行進速度，另一方面，設計師也減少了荒地的出現，這種改變也強差人意了。

路徑指標



▲即將展開惡鬥

至於路徑指標也做了改進。在第一代裡，即使玩家對隊伍的隊形做了設定，角色們也偶爾會出現步伐不一致，以及對如何抵達目的地出現矛盾的決策的方向。另外，如果一個隊伍圍堵了另一個隊伍的去路，後者可能會開始繞大圈圈設法走出去。但在第二代裡，後者會讓前者先通過再行進。

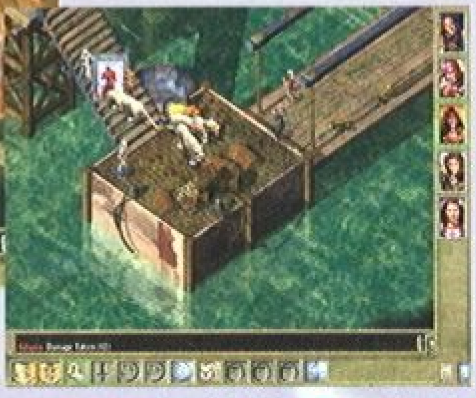
任務型態

至於玩家最關切的任務在第二代裡將讓人感到更有意義。在柏德之門中 ，有一些任務是要玩家交付靴子或其它物品給在其它城鎮裡無關緊要的人。而柏德之門二的任務設計將更重視解謎。有一些多重性任務會要求玩家拜訪更多的人或地方才能達成。有些屬於角色的特定任務則需要玩家放更多心力在對話上。

▼光影隨角色移動變化



角色互動



▲正邪在港邊展開大戰

設計師在柏德之門二裡更注意玩家角色的設計。雖然在第二代只有十五位的玩家角色，但在角色之間將會有更多的爭執與羅曼史，這點設計和太空戰士七是一樣的，因為玩家的角色可以和隊伍的成員談戀愛，但這點要看你如何對待這名成員。

建立大本營

在柏德之門二裡的角色能夠發展到超過二十級以上，其經驗點數幾乎達二百九十萬點。對某些如聖騎士的角色而言，其級數限制是十七級，但盜賊卻可以發展至二十三級。由於角色能夠發展到這種驚人的級數，因此追隨者會慕名而來，而且還可以建立大本營。例如，戰士可以建立城堡，以及統治其采邑及抵禦外侮。



螳螂捕蟬，黃雀在後！

三百項法術

在法術方面，玩家將可以學習收錄在地下城與龍玩家手冊裡的眾多魔法，包括第九層的超級法術，如流星雨、能源擊(energy drain)，另外還有強力的牧師魔法，包括聖言（holy word）與復原等。此外，玩家還可以召喚元素和召喚惡魔。在柏德之門裡共有一百三十種新法術，使得總法術達三百項，規模之大令人難以想像。

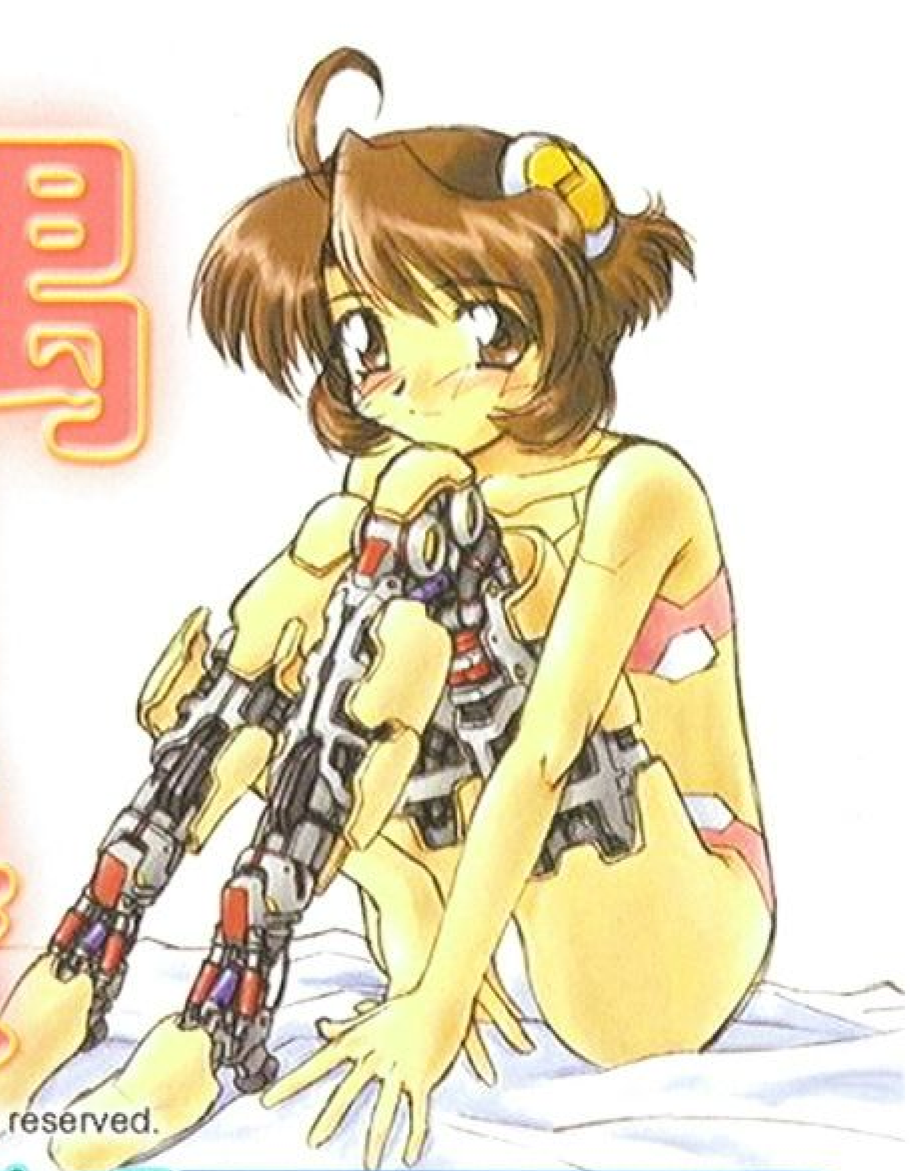


▲召喚惡靈



MARIONETTE COMPANY
マリオネットカンパニー
PRESS START

人偶情緣



＿＿個機械產業成長的年代，人形與產業用機械人漸漸出現在各種不同需要的場合；這些機械人所需要的專業校調技術，成為熱門的學問，而其中這個領域的佼佼者，便是機械人偶—Marionette的技術士。當個貼心的主人and戀人！

預定 **3月** 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／MICROCABIN
國內代理／協和國際
機種：PENTIUM 75
記憶體：16MB RAM
類型　養成



▲ 這裡就是技術者聚集的天堂—光沙電氣街。

給我一顆心吧！



在光沙角落與瑪莉蓮的第一次碰面

玩家扮演的主角，是個對機械擁有濃厚興趣的年輕人，他的志向是成為一位一流的Marionette技術者。有一天，主角漫步在光沙的街道上（技術者的聚集地），突然聽見巷子的角落一只紙箱中殘破的Marionette對他輕聲呼喊。「請…幫助…我」，於心不忍的主角於是決定將她帶回，並且求助於當時知名的女性技術者（也就是後來玩家的技術指導者Yuuki）協助他並修復這個被遺棄的人偶。

半年的時間過去，人偶瑪莉蓮之前的破爛不堪的肢體，在經過修補與替換後，恢復了本來的模樣。主角與他的導師yuuki站在工作室裡熟練地操作著儀器，他們決定讓瑪莉蓮再度重生到這個世界，再度感受這個世界的友善與關懷。按下啓動鈕並在漫長的不安等待後，一聲「初次見面，主人…」劃破了寂静，一段情緣也就此展開。





▲ 在經過半年的調養，瑪莉蓮即將就要甦醒了！



要同時兼顧娃娃的軟～硬體哦！

玩家的目的便是成為一位功力高超的技術者，以及與提升人偶對你的好感度（也就是心靈的成長）。一開始玩家擁有兩萬塊的資金，在平日上班周休二日的生活裡，可以利用空餘的時間不斷購買與裝配新的零件，來提升本身的技術能力；而假日裡則盡量選擇讓人偶去打工賺取資金，或是去觸發各種突發事件，以便在與人偶的互動中得到心智的成長。



在光沙街移動時，是採用3D的方式操作的



在路上的行人隨時會提供重要的情報

五個美眉任君選擇



前任女友英子，因為感情問題而找主角訴苦。

遊戲的時間在10月1日到3月31日這半年的期間，玩家可以週旋在不同角色的對話中，努力取得所需要的資訊或是決定結局的進行。遊戲中一共有六位主要的人物，除了主角、Yuuki與人偶外，也另外有三位不同性格背景的女性角色，穿插在整個故事當中，當然您也可以選擇與她們產生結局。



▲ 因為街頭的一場糾紛而與園子相遇…

也要多多留意瑪莉蓮的心靈成長哦！



天氣不錯，決定帶著瑪莉蓮去海邊逛逛。

豐富且清楚刻劃出角色性格的語音，貫穿了整個故事，同時也是賣點之一。聆聽人偶親切的招呼，也是一種享受。在交談的進行當中，玩家可以選擇不同的話題來試探人偶的反應和想法，藉此了解她的心智發展。



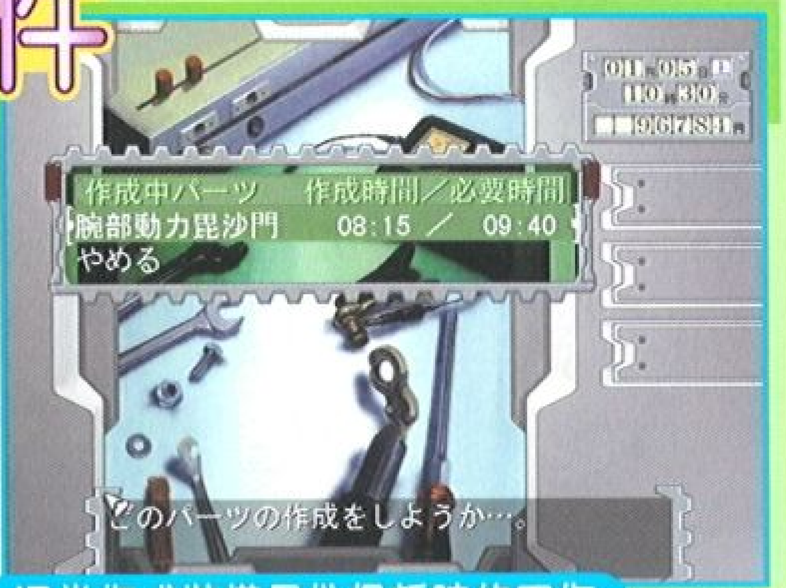
◀ 遊戲中也偶而會出現一些溫馨的畫面。

隨時更換美眉身上的零件

在零件的選單功能裡，玩家所要做的便是「購買零件→設計→製作→組成」的過程，或是直接接受yuuki托付的工作，以成品來賺取資金或是技術能力。選擇較好的零件才可以組成好的裝備，在人偶的裝備提升後，也才可以接受更多的工作或是產生更多的劇情。



▲ 玩家可以在yuuki處接受瑪莉蓮專用的打工機會



通常作成裝備是件很耗時的工作

在選擇更換裝備時，也必須注意不同級數的零件所影響的載重量變化與能量的損耗；如果人偶的負荷過重，則最後會導致無法行動。

不同的店家所販賣的東西也不相同





一開始共有10家專門販賣零件的店家



遊戲的標準進行畫面，左下角是指令列，右上角則是狀態列，

遊戲的介面相當容易操作，可以隨時檢視人偶的狀態與物品。除了一般移動的選項外，還有交談、零件的設計、組合裝配的功能。

一起出去玩囉！

在注意技術的增長之際，另一個遊戲的重點，便是好感度kizuna的提昇了；除了更換較好的電腦主機配件之外，多與其交談或是在假日一起出去逛逛，也可以增加人偶的人性表現，這一點對玩家來說，無不是莫大的鼓舞。不是嗎？



▲ 遊戲提供可以回顧的精彩事件畫面功能

樂高地心歷險

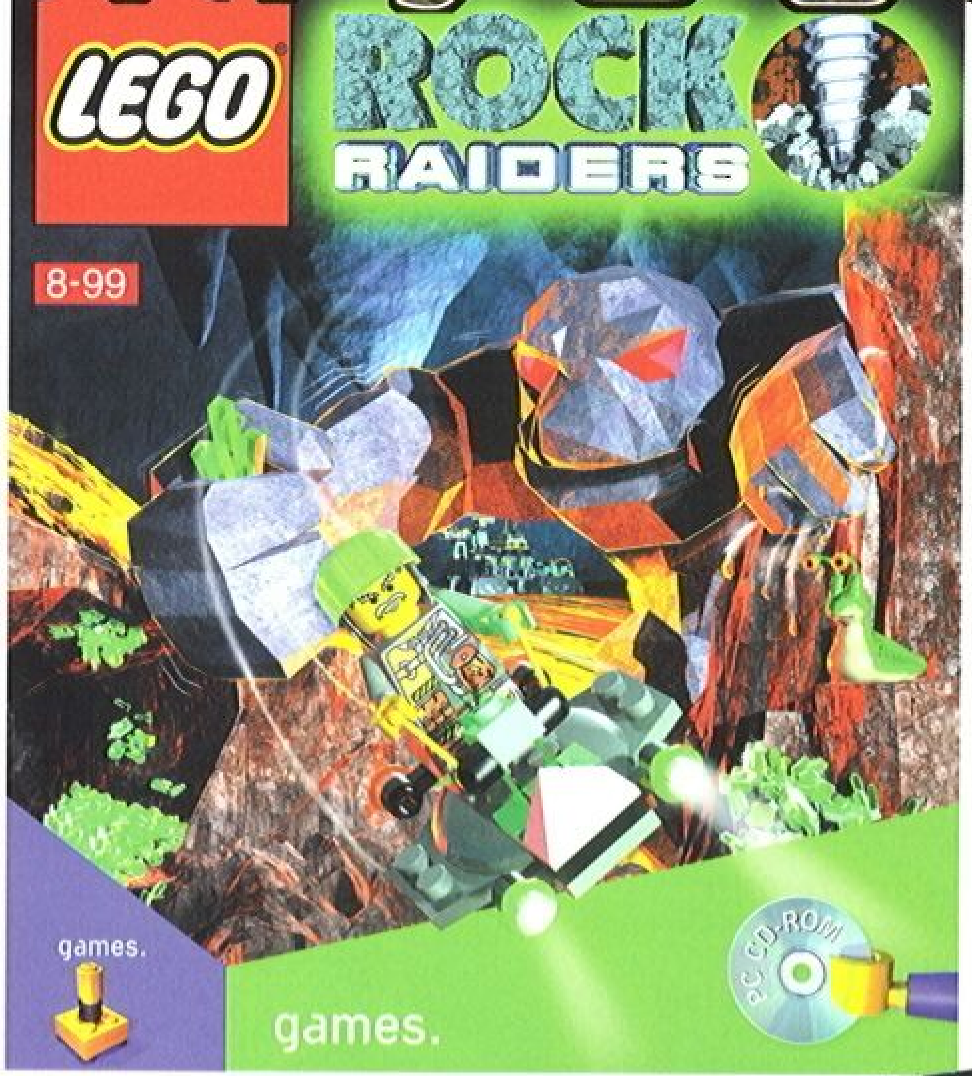
預定 3月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／LEGO Media
國內發行／協和國際

- 機種：PENTIUM 200
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：MOUSE

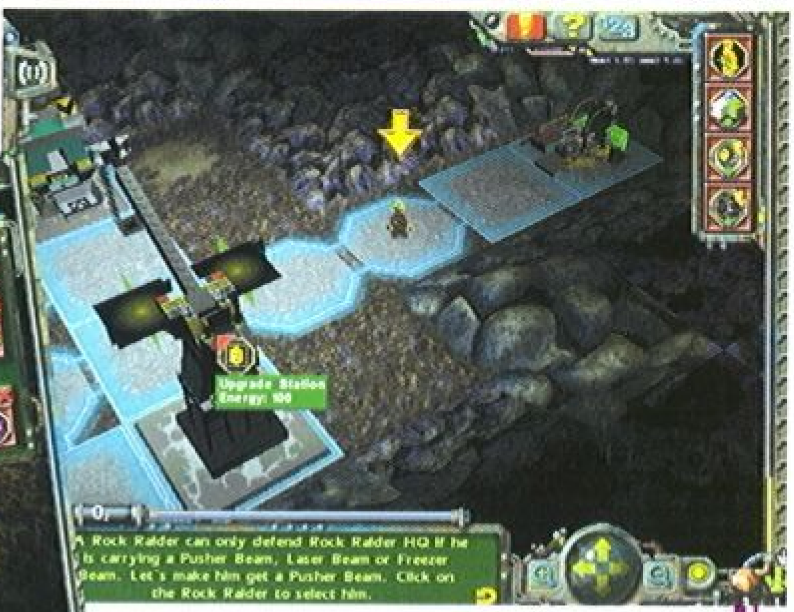
類型 益智



樂高娃娃會動了！

樂高玩具一直是小朋友培養手眼協調和創造力的最佳組合玩具，如今樂高玩具不僅讓小朋友在拼組當中獲得成就感，更在多媒體中展現更高的趣味，它有了生命，可以穿梭在時空中，引領小朋友進入未知的銀河系，去探索其中的奧祕。一場充滿冒險、挑戰和與時間競賽的旅程就要展開，小朋友，磨拳擦掌準備好要助樂高戰士一臂之力了嗎？





幫他回家

勇敢的樂高戰士駕駛的LMS探險家採礦船由於受到隕石風暴的襲擊，導致船體嚴重受損，又遭遇黑洞的吸力，最後雖然啓動緊急動力系統，成功脫離黑洞的威脅，卻不幸又進入另一個陌生的銀河系中心。接連不斷的厄運使得樂高戰士必須面臨挑戰，在有限的時間內修補LMS探險家採礦船，並且儲備足夠的能源結晶礦石，才能安返家園。



工具間是非常重要的喔！

經過精挑細選的樂高戰士將要進行的工作項目有：開鑿、收集能源結晶石、收集礦石和清除碎石。每位樂高戰士剛加入地下隊伍時，都只有一支「鑽子」，而在完成任務的過程中，需要不同的工具，由於工具琳琅滿目，所以你得先蓋一個「工具間」，樂高戰士才能收集這些工具喔！





手眼協調 手腦並用

綜觀「樂高地心歷險」所要傳達給小朋友的不僅僅是遊戲的歡樂而已，它更提供各種困境，讓小朋友在面對一個毫無所知的陌生環境該如何突破與自救。在角色、任務、工具上，發揮判斷力去選擇，集中注意力去執行，掌握方向感去建築工事，膽大心細，自然熟能生巧，抓住竅門，手眼協調地不斷接受挑戰。



「樂高地心歷險」的整個遊戲內容設計細密，每個關卡環環相扣，為了讓小朋友更容易操作，在它的使用手冊上，都有詳盡的說明。相信一張快樂有深度的光碟將會是小朋友最愛不釋手的！

惑星開拓シミュレーションゲーム

火星計画2 THE PROJECT MARS

充滿科學味道的模擬遊戲



火星計劃主要敘說人類在公元二十一世紀開始的許多科學行動。自從迎接了千禧年的第一道曙光之後，人類要“登陸火星”囉！

移民火星

造海運動！

造海運動有一張時間表，從公元2100年開始，到公元3100年為止。在這一千年的時間裡面，總共分成二十個階段，在每個階段完成的時日，地上就會湧進更多的水進到海洋裡面，所以海岸線就向後退去，但是很多地方也會就此消失。

預定 2月 發行　體驗 展示 桌布

國外發行／Kogado工畫堂
國內發行／協和國際

策略

機種：PENTIUM 100
記憶體：32MB RAM
操作：M、K

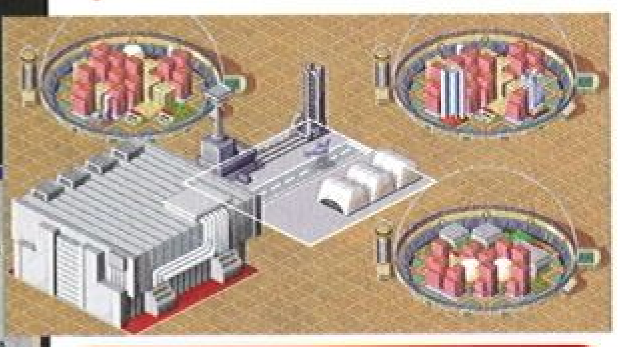
類型



▲火星水漲第一階段

星球地球化計劃

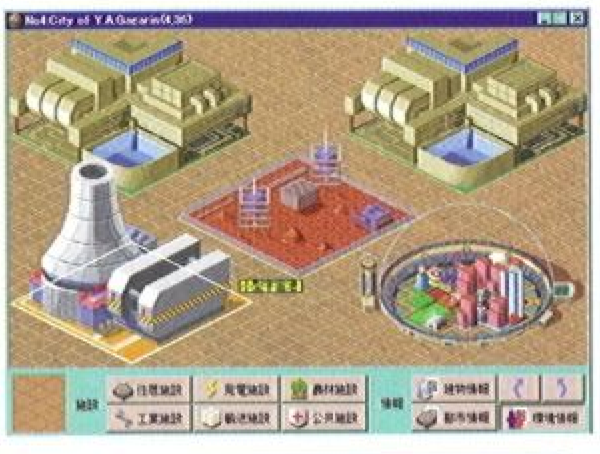
在這一千年的光陰裡面，玩家要做的就是〝在火星上維持人類的生活〞，設計小組用經緯度將火星的中央部分劃分為許許多多的小方塊，在每一塊小方塊裡面，玩家可以選擇建造各式建築物。當然，這個城市一定有自己的對外聯絡方式，有些是用陸路的運輸，有些是用太空梭或者小型火箭來承載。藉著交通網路的建立，這些散落在各處的城市們就可以彼此互通有無。



▲中間就是宇宙港口

外星城市

玩家可以在巨蛋裡面建造麥田、紀念碑、醫院、太陽能電板、高級居住區、污水處理場等等總共大約二十種的建築物，讓玩家把建造巨蛋當成佈置自己家一樣的感覺。而外面可以興建超大型的火箭起降站，也可以設置巨大的光能電板，而核子反應爐也可以大肆興建，務必讓大家都有電可以用。



小型的宇宙港



▲第十次的移民潮來了

考證詳細　設定細密

一進入遊戲就可以看到一張火星地圖，這張圖是無人太空船進入火星軌道上面，用了很久的時間一點一點拍攝火星的地表，將資料傳回地球後加以拼湊完成的。上面的英文小字都是科學家命名的區域，就像月球上有些什麼什麼海之類的。由此遊戲的企劃，巨細靡遺的蒐集了每一個區域的數字，而且還將這些看起來很無聊的數字編到遊戲的裡面，成為佐證遊戲真實性的最佳利器。



◀經過考證的火星地表圖形

預定 4月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／BUNGIE
國內發行／未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：KEYBOARD

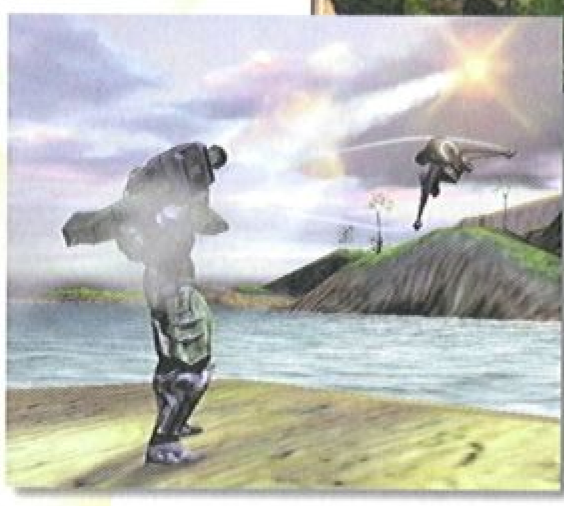
類型 動作

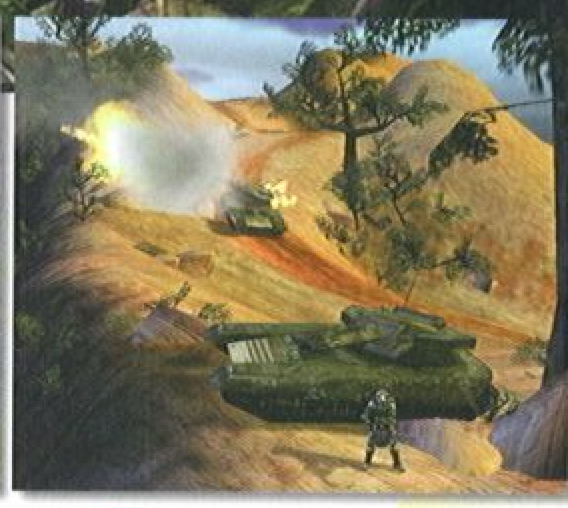


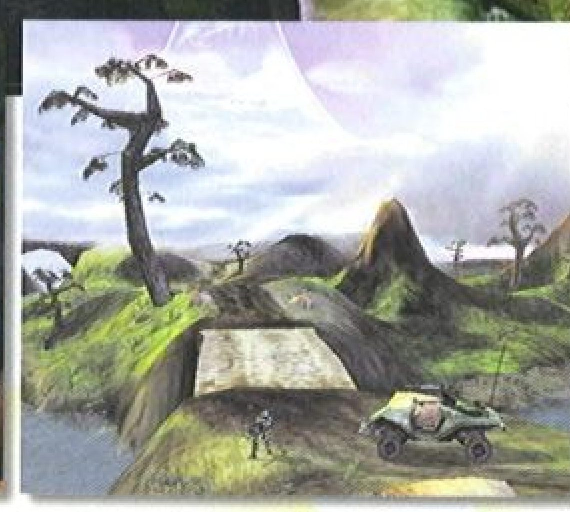
聖徒戰記

挑戰PC動作遊戲畫面極限美感

聖徒戰記（Halo，暫譯），可能重新改變玩家對電腦遊戲的觀念。因為它有我們從未見過的最佳的3D遊戲引擎，最鮮活的角色動畫，以及物理模型。曾製作過殺無赦的Jason Jones表示，在聖徒戰記裡，不僅車輛與角色能同時反應光源和投射動態影子，更可貴的能呈現出真實光度（iridescent），使得模型的移動栩栩如生。



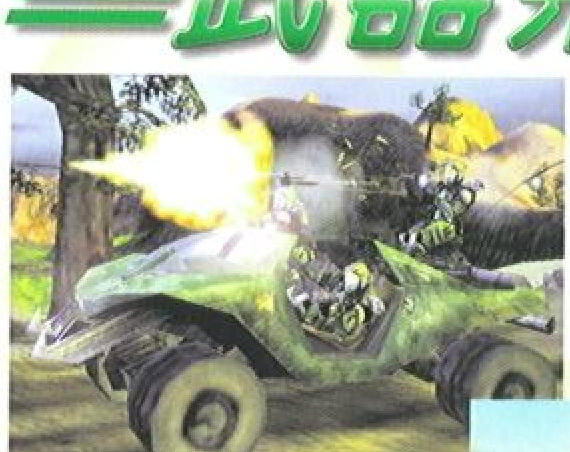




背景故事

敘述人類和外星種族Covenant對抗的過程。Covenant的科學技術遠優於人類，而裝備低劣潰不成軍的人類只好採取游擊戰術與之抗衡。

武器系統



遊戲裡戰士的標準武器包括手槍（內建瞄準敵人的雷射）、能加裝手榴彈投擲器的攻擊步槍、以及身處絕境時應敵的開山刀。除了這些基本配備外，遊戲裡還有狙擊步槍、火箭筒（發射後畫面中會出現隨風飄散的煙軌）、地對空飛彈等等。



即時呈現真實動作反應

聖徒戰記的設計團隊利用倒轉運動影像（inverse Kinematics）的方式，使人類的動作能即時呈現。遊戲模型的裡子內有一個帶有屬性的骨架存在，可以控制各關節的動作。假如角色開吉普車並且突然踩煞車，由於慣性推力所致，他的骨架會向前傾，連帶促使角色能正確地朝力行進的方向前進。另外，如果角色開槍，他的手臂也會因後座力而跟著動作。除了角色動畫外，車輛的表現也令人讚賞。例如吉普車行進時石粒會隨著輪胎滾動，它所捲起的沙塵顏色也會因地質的不同而改變顏色。這麼超炫的遊戲引擎實屬少見！！





預定 4月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／Red Storm Entertainment
國內發行／未定

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：KEYBOARD
- http://www.redstorm.com



類型 戰略



鬼影特攻隊

Red Storm Entertainment 繼虹彩六號後又一最新力作

玩家在遊戲中將指揮一支由私人企業資助的特攻隊去揭發一場大陰謀。據了解，遊戲的時間是發生在下一個世紀，當時的人類正試圖建立太空基地。許多資金雄厚的多國籍企業與國家太空機構聯手建立太空站，而玩家則率領從某企業裡精挑細選的安全人員參與這項行動。



率領六名特攻隊員





結合冒險與角色扮演的戰術遊戲。玩家率領的六名特攻隊員都有特殊的技能與能力。指揮官Ian Archer在任務開始時可決定行動的切入點，讓玩家可以在各地點打擊罪惡。在隊員當中，副指揮官Luli Yu是特攻隊的武術高手，因此他是一位不可或缺的人物。另一方面，由於每一位隊員各自有優點與缺點，所以，玩家也必須決定所些隊員適合執行那些任務。

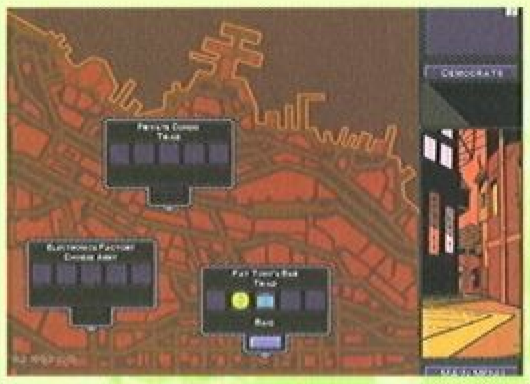




▲特攻隊員資料選單

危機四伏的城市

鬼影特攻隊的遊戲冒險地點只限定在三座城市，包括Rio de Janeiro, H.K.及Baikonur，每座城市裡各有六個任務。任務劇情在遊戲開始時以隨機的方式展開，而且每座城市裡都有三大派系的存在。例如，玩家帶隊員到里約執行任務，將遇上當地的警察首長。這位首長會向玩家報告城市的狀況，並會建議您突擊那座建築物。在執行完包括突擊和解救人質等一連串的任務後，玩家會發現巴西的太空總署正是里約所發生一連串陰謀的幕後黑手。然而，當玩家執行下一個任務時，這個惡名昭彰的太空總署卻可能是您的盟友。



主要地圖



角色設定及其說明畫面

以行動點數決定機動性

每位角色都有特定的行動點數，玩家進行包括移動、射擊武器、甚至開門等動作都會消耗點數。另外，諸如士氣及抗壓性也會列入行動點數的考量當中，因此，角色在進行戰鬥時行動點數會因亢奮的關係而提高，但相對也會有不利的後果發生。



▲情況緊危，是否突擊？



對話畫面

異度空間

預定 3月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／聖教士
國內發行／華彩軟體

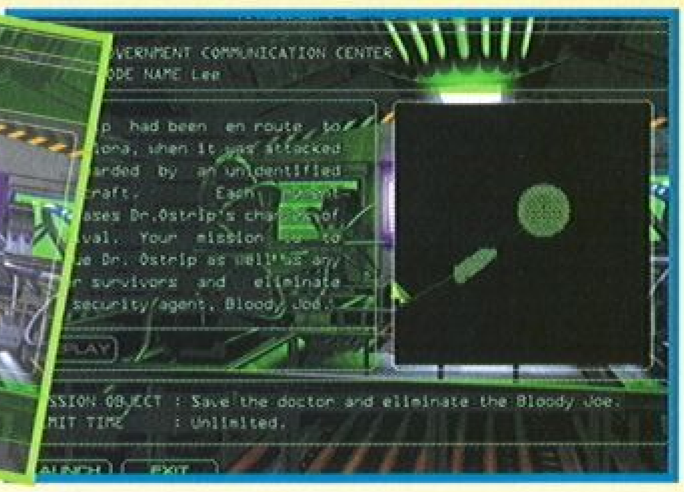
類型 角色扮演



機種：Pentium-166
記憶體：64MB RAM









遊戲背景

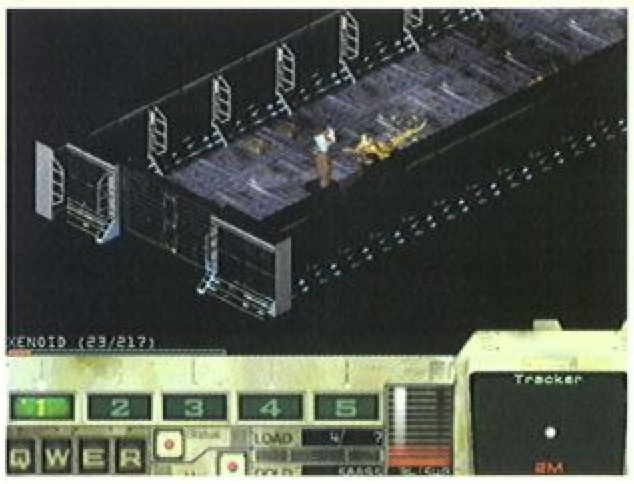
2114年地球的人類已經進入了飽和狀態，由於資源已消耗殆盡、大氣層的嚴重氣象異變及大規模破壞性的氣候變化，使得地球表面無生物可以存活，這種現象幾乎可預見第四次的冰河期即將到來，因此人類開始開發宇宙，並加速移民到宇宙的計劃。



人類移民到宇宙的最大絆腳石，就是恆星間的移動方法；這時科學家已經研究出一套完整的理論，就是利用恆星間的扭取地帶開發宇宙航路。第一次移動的行星界是NK467恆星界，因這地方的年齡及環境與地球相似，人類決定在這地方開闢人類第一個天堂。



許多國家派來的科學家在這地帶開發了宇宙殖民地，並在這裡成立了一個單一體系－所有的人不分國籍，且依照一定的既定制度來生活，因此很少會有所謂的戰爭或紛爭；可是地球上有些內心充滿著犯罪意識的犯罪集團及腐敗的官僚，想要統治這個新世界，便開始將他們的實力侵入到移民團體，打算要在五年間佔有這新世界；但是因為事情無法順利進行，終於引起了叛亂。

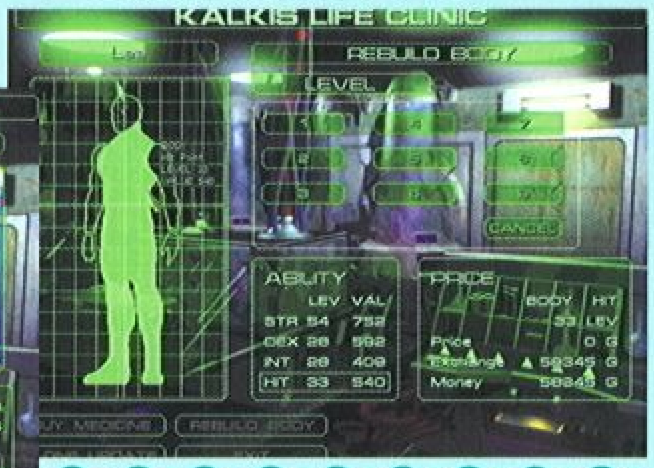


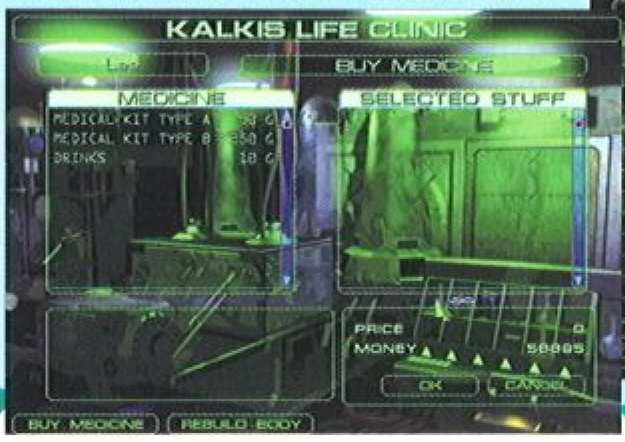
在緊急派來的地球總督及其率領的傭兵激戰之下，叛亂集團終於全部被收押，可是這時殖民地已經不是自由同盟地區了；殖民地進入了總督統治的時代。這種突然發生的禍害，一直到在第六殖民地出現了外星人之後才消滅－殖民地變成了一個活生生的地獄！

以強大火力掃蕩敵人

本遊戲的外觀上非常像暗黑破壞神，玩家將配備著各種火力強大的先進武器配備，深入遊戲中的各區域場景搜尋，並執行各類任務。遊戲中共收錄了25個各具特色的任務，其內容變化相當多，將能讓玩家覺得當中的趣味十足。







遊戲也將支援多人網路連線，在25個任務中，可多人共同執行的任務就佔了18項之多；玩家可以隨心所欲地上網與其他玩家合作或對戰，讓玩遊戲不再孤單一人。



預定 2月 發行

體驗 展示 桌布

國外發行／LIECENSED BY ZERONNE
國內發行／歡樂盒

- 機種：Pentium100
- 記憶體：8MB
- 操作：KEYBOARD
- http://www.gamebox.com.tw

類型 動作







阿土是誰呢？

「阿土」是玉帝唯一的愛子，原本他們一家人過著幸福又快樂的日子，玉帝的老婆因為年紀很大才懷了阿土，所以在一生下阿土的當時就不幸的去世了，只留下阿土與年老的玉帝相依為命，所以阿土從小就非常的孝順，但是好景不常，可惡又可恨的惡魔卻對這一對相依為命的父子們紅了眼，這群邪惡的惡魔一肚子的壞東西，整天盡想些害人的事情，他們得知了有這麼一對感情這麼好的父子，那能讓他們如此逍遙悠哉的過日子呢！於是惡魔就派了蝙蝠及手下去將年老的玉帝給殺了，好破壞這一對感情深濃的父子，沒想到這殘忍的蝙蝠殺了玉帝之後，還將當時年紀還年幼的阿土給丟入了凡間，漸漸的阿土已長大成人了，想想也該是替父親報仇的時候了！於是他決定要不辭一切艱辛困苦、路途遙遠，準備好好的報殺父之仇，究竟他能不能圓滿的報仇呢？讓我們一起為他加油好嗎？

阿土加油！

可愛的阿土

您喜歡看起來憨憨又呆呆的「阿土」嗎？當您看到他傻傻的樣子您一定會無止盡的愛上他，也絕對讓您的快樂飆到最高點！不容易將他忘記喔！

場景變化



將會因為關卡的不同而在場景有更多的變化。遊戲中將會介紹到中國、美國、日本、埃及、冰山、地獄等國家與地方不同的特色、風俗、資料、盛行的人物等，讓玩家體會到更多的樂趣。







預定 **2月** 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／h.m.p.
國內發行／歡樂盒

冒險　類型

- 機種：PENTIUM 200
- 記憶體：8MB RAM
- 操作：MOUSE
- http://www.gamebox.com.tw



▲兩個個性迥異卻又形影不離的姊妹淘，需要能夠同時兼顧到兩人感受的愛。

充滿偶然與浪漫的戀曲

遊戲中的主角與所遇到的女孩們之間發生了一段段短暫而又甜蜜的戀情…生動的語音，多位從清純可愛到艷麗惹火的女孩兒，讓玩家可以體會到與各種不同個性的女孩子約會、聊天的樂趣。



▶一個作著美國夢的不良少女，希望有一個的溫柔男人。



▲因失戀而哀傷的女強人，需要安慰及發洩的對象。

街上的可愛女孩



從主角在涉谷街頭漫步開始，在街上漫無目的遊蕩，突然間遇到一個個動人的女孩，這時候就要發揮各玩家泡妞的功力，根據玩家對該位女孩的看法，決定談天的話題、要去的地方、該送什麼禮物等等，若是玩家的功力夠深厚，那麼這女孩就鐵定逃不出你的手掌心了…

▶名門西園寺家的千金，暗戀著主角卻又礙著少女的矜持，有著令人望之卻步的大小姐脾氣。

每個人的喜好可不要弄錯喲！



遊戲中共有八位女主角，每個女孩的個性、喜好盡皆不同，遊戲中也有許多的約會地點可供選擇，遊樂場、電影院、演唱會、購物街、速食店、唱片行等等，基本上本遊戲仍是屬於冒險類型，藉由玩家所選擇的地點、對話內容來決定這女孩對主角的好感度，直到達成最後目的…太過躁進、或太過遲鈍都有可能造成該女孩的離去，所以如何衡量行動的時間、對話的內容，端看各位玩家對女孩心理的了解和適度的行動囉！



十步之內必有芳草



▲天真純潔、不懂世事的黃花閨女。

遊戲中一次只能與一位女孩相遇，進行約會，最後不論結局是玩家達到目的，或是女孩離開玩家，故事都將繼續進行下去。若玩家與一個女孩子的約會不成功…沒關係！那是她沒眼光，只要繼續在街上閒逛，一定會有更動人的艷遇；若是成功了，別因此而滿足，其他的女孩正等著玩家去追求呢！

沒事就多逛街吧！

一開始玩家可能在街上閒逛了老半天，都沒見到個鬼影…別因此而煩躁，追求女孩子要有耐心，而找尋對象當然就更需要耐力了，多逛個幾圈，女孩兒們正在等著玩家發現呢！演唱會、購物街、火車站都有可能會有浪漫的邂逅的。



▲一個明朗活潑的鄰家女孩，不希望別人將她當孩子看。


打擊睡魔大作戰
創新泡泡連線遊戲
多種遊戲模式 單打獨鬥、跟朋友單挑、找美少女鬥鬧 應有盡有
多項變化玩法 增加多種法術泡泡變化 挑戰最高段的連鎖消除
小小泡泡樂趣無窮 快來挑戰你的反應 別讓泡泡都睡著囉
すやすやグーピー
DELUXE
泡泡精靈
鎖消除是打擊敵方的致命武器
單人模式以消除阻礙星星為任務
簡單有趣 老少咸宜
法術泡泡變化多端 挑戰更高難度
生圓國際股份有限公司
SHEN YUAN INTERNATIONAL INC.
DATT JAPAN
COPYRIGHT(C) 1998 by DATT JAPAN


魔法門
Might and Magic VII
FOR BLOOD AND HONOR
血與榮耀的聖戰
強勢熱賣中
完全中文版
2000年三月登場
主辦單位：
歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com.tw
3DO™
NEW WORLD COMPUTING®
© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries.
All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company. Made in the U.S.A.


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC™
ARMAGEDDON'S BLADE™
末世聖刀 鋒芒出鞘
英文版資料片
魔法英雄獎不完
開獎了
第一重開獎 恭喜騎士獎得主 基隆市 林智耀 獨得比雅久50cc機車一部
其餘中獎名單請見歐樂遊戲城 http://www.playerhouse.com.tw
還有2次獨得大獎的機會等著您
活動辦法請參考遊戲內附說明或至歐樂遊戲城
協辦單位：
次世代
軟體世界
Style Game Magazine
新遊戲時代
電腦玩家
遊戲世界
TOKYO



魔法少年
Elemental Arts
(中文版)
瘋狂熱賣中
在以3D描繪的地圖上，可愛的2D角色將展開戰略戰鬥。以多種攝影視角的演出手法，想必能給玩家前所未有的速度感。
組合各種元素而發動的魔技竟達100種以上！所有的魔技都以華麗的圖像呈現，到底您能找出多少種呢？
●執行環境:Windows95/98中文版作業環境
●CPU:Pentium166MHz以上(建議使用PentiumⅡ 233MHz以上)
●記憶體:32MB以上(建議使用64MB以上)
●顯示器:640x480解析度以上之高彩(6萬色)顯示螢幕
●顯示卡:支援Direct3D(DirectX 6)環境、擁有3D加速裝置，並配備4MB以上RAM
開發.服務 代理發行
SYMBIO 日商亞久里
軟體世界
智冠科技股份有限公司
信必優多媒體股份有限公司
地址:台北縣中和市景安路10號4F
電話:(02)2242-8417 傳真:(02)2243-4815
http://www.symbiosys.com.tw
劇本:松崎健一
人物設計:山本和枝
Windows 95/98(中文版)專用



Time Stranger
亂世奇緣
預定三月上市
讓我為你解放一切
苦痛和悲傷……
故事的舞台，是宛如18、19世紀初歐洲的幻想世界。
遺跡調查員希魯特和他的搭檔蒂緹，來到法姆倫這座都市執行任務。
聯繫古代文明遺產和革命之間的鎖鏈，究竟是什麼？
而在這渾沌的亂世中，他們又發掘出什麼……
Windows95/98
中文版專用
幻想 S.RPG
開發.服務
SYMBIO
代理發行
日商亞久里
軟體世界
智冠科技股份有限公司
信必優多媒體股份有限公司
地址：台北縣中和市景安路10號4F
電話：(02)2242-8417 傳真：(02)2243-4815
http://www.symbiosys.com.tw
人物設計：山本和枝



南方公園
SOUTH PARK RALLY
之
瘋狂大賽車
SWEET
CARTMAN
CHEESY POOFS
南方公園要比賽車？
哦！這真是太神奇了！！
Cartman 還能耍什麼賤招？
Kenny又會如何掛掉？
趕快來「南方公園之瘋狂大賽車」看一看吧！
內含「南方公園」
玩偶造型鎖圈或
手機天線套一組及「香港電訊」
上網撥接帳號優惠券，
不用其它手續，
購得立即擁有。
OFFICIAL PC GAME
SOUTH PARK
南方公園
SOUTH PARK RALLY
南方公園之瘋狂大賽車
SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
Acclaim
國內總代理/
會宇娛樂多媒體
http://www.smec.com.tw
Smec Game
Tel:(02)2913-1313 Fax:(02)2912-7550


黑金企業
STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD
黑道火拼、仇家追殺
「古惑仔」、「教父」笑翻天電玩版
教你如何再各大勢力下求生
如何買通警察、縱橫黑白兩道
2000年第一套即時、模擬、策略
全中文化，台灣國語發音
國內總代理/
會宇娛樂多媒體
http://www.smec.com.tw
Smec Game
Tel:(02)2913-1313 Fax:(02)2912-7550
GT Interactive Software



兔寶寶歷險記
BUGS BUNNY™
Lost in Time
可愛的邦尼
因為一時的好奇
觸動了時光機
掉進未知世界
展開一場驚險的旅程
他能平安渡過嗎
你能解救他嗎
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
PC CD ROM
INFOGRAMES
國內總代理/
Smec Game
會宇娛樂多媒體
http://www.smec.com.tw
Tel:(02)2913-1313 Fax:(02)2912-7550



365天前的戀愛序曲
求婚 365
WOOING 365 DAYS II
© Gameone Systems Limited 2000
January 2000
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
Let's Go~
http://www.gameone.com
© Gameone Systems Limited 2000
GAMEONE


上世紀的遺物
是帶來希望，或推向滅亡…
Fancy Century
—幻・想・紀・元—
研發製作
ODIN SOFT
台北縣永和市保順路 51巷 12號 3樓
TEL:(02)32334810 FAX:(02)32334865
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0968


うらら天惠的浪漫旅程
求婚 うらら
WOOING 365 DAYS II
© Gameone Systems Limited 2000
September 2000
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
約會
http://www.gameone.com
Gameone Systems Limited 2000
GAMEONE


DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA
ODIN SOFT
RPG 今冬予定
CD-ROM
For WIN95/98/2000/NT
Illustrator:江 霖
THE FALLEN ANGEL
墮落天使
COMING SOON
※圖像爲開發中畫面
CAST
Blade Meredith
Dena Elroy
Jack Beacher
Jessica Hayden
Tiffany Nathanie
Vivian Broderick
Silver Silvester
Gailorp Clarence
Michelle Grover
Gado Theobald
Tera Natividad
Miran Mandel
THE ANGELS LIVE IN THE DARKNESS...
頹痞的美學
愛與宿命的羈絆……
布雷德・馬勒第茲
Blade Meredith
蒂娜・爱羅伊
Dena Elroy
傑克・比其爾
Jack Beacher
軟體世界
智冠科技股份有限公司
研發製作
ODIN SOFT
TEL:(02)3233-4810
FAX:(02)3233-4865
台北縣永和市保順路51巷12號3樓
STAFF
Originalplan& Screenplay PEST
Architect AKIRA
Programmer L.R.G
3D Produced YANG
Character PEST
3D Monster TOM
Monster AKIRA
3D SCENE KEVIN
Scene DAU
www.odinsoft.com.tw
DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA DNA


365天後的求婚宣言
求婚 365
WOOING 365 DAYS II
© Gameone Systems Limited 2000
December 2000
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
求婚
http://www.gameone.com
© Gameone Systems Limited 2000
GAMEONE

第一屆電玩美少女 開始報名啦！

DANCING BEAUTY大賽



由電玩快打、GAMEGIRL網站、軟體世界雜誌及台北市電腦公會聯合舉辦的〝第一屆電玩美少女DANCING BEAUTY大賽〞開鑼啦！這個比賽是怎樣的比賽呢？又要怎樣的條件才可以參加呢？



倡導優良電玩運動，培植國內產業起飛！

電玩美少女DANCING BEAUTY大賽，顧名思義就是一個〝愛玩電玩〞的美少女大賽。為了改善電玩在國人眼中刻板的負面印象，這個由台北市電腦公會、GAMEGIRL網站及電玩快打節目、軟體世界雜誌共同舉辦的〝玩美少女DANCING BEAUTY大賽〞，請到台灣電玩界的優良廠商鈊象電子公司來一同共襄盛舉，在現場鈊象將提供自行開發的Crazy Dancing跳舞機及Rock fully節奏機，讓大家和音樂一同起舞！這兩台機器可是絕對的優良產品，讓你邊玩邊運動，越玩越健康唷！

現場眾星雲集，天天都可以發現明星！

第一屆電玩美少女DANCING BEAUTY活動，邀請到友善的狗歌手丁小芹代言，並在2/26日A707的電玩美少女活動上載歌載舞熱情演出，正式為比賽揭開序幕；此外，展覽期間天天都有藝人到場助陣，想一睹明星的風采、看看明星們玩電玩的模樣嗎？



請密切注意電玩美少女網站http://GameGirl.com.tw及多媒體展A707攤位，歡迎大家一起來參賽與加油！

好啦！說了這麼多，還是把詳細的時間表和方法寫在下面，大家趕快行動，把厝邊頭尾的漂亮女孩都招來！



報名資格：喜好電玩的美少女。
報名時間：2/15止(之後到件者只可參加現場大賽，不能參加網路票選)。
報名方法：至http://GameGirl.com.tw網站報名或者到明星學園網站
http://www.look4star.com查詢。
報名方式：採用郵寄方式報名，或者是上GameGirl.com.tw網站查詢網站報名方式。
報名資料：郵寄要檢附報名表、身分證影本、兩吋照片乙張、全身與半身生活照各乙張。
郵寄地址：報名資料寄到242新莊市建國一路103號2樓
「電玩美少女DANCING BEAUTY大賽」收
票選時間：2/18日起，歡迎所有網友來http://GameGirl.com.tw投票。
比賽地點：台北市世界貿易中心展覽場A區705、707攤位
比賽時間：2/26　現場表演記者會及舞王爭霸　2/27　美少女大賽A組決賽權之爭
2/28　美少女大賽B組決賽權之爭　2/29　美少女大賽決賽及頒獎

主辦單位：台北市電腦公會　大地電視台　電玩快打
GAMEGIRL網站　鈊象電子股份有限公司　軟體世界雜誌
協辦單位：青雲電器股份有限公司　Sony Computer Entertainment Inc.　PC HOME雜誌
友善的狗有限公司　滾石Look4Star明星學園網站
活動聯絡人：方榮鋒

台北縣新莊市建國一路103號二樓　TEL：0918004012　29010099-244　FAX：29011100


WOOING 365 DAYS II
Gameone Systems Limited 2000
香港第一位
電玩代言人
期待與您的浪漫邂逅‥
邀請您一同參與浪漫、難忘的求婚美事
萬千寵愛
張柏芝
http://www.gameone.com
© Gameone Systems Limited 2000
GAMEONE

星海風暴
REALTIME STRATEGY：FINAL ODYSSEY

■國外發行：JOYMAX
■國內發行：業訊國際

●即時戰略/PENTIUM120/16MB RAM/688元



神創造了人類，人類則創造了阿莫司及塔昆。為了人類生存而被犧牲的兩種個體，正在我們所不知的宇宙的某個地方，為了它們的自由而準備叛亂。與星海爭霸類似的介面，將讓您輕易地上手，不用再從頭學起。

降龍戰記
BARDYSH

■國外發行：IMAGINEER
■國內發行：帝技爺如

●網路RPG/PENTIUM200/32MB RAM/588元



為網路對戰遊戲帶來一股全新風潮的完全日本原創RPG終於登場了！由漫畫家SUEZEN擔綱人物角色設計，創造出外國遊戲所不曾見過的親切式奇幻風格世界觀。即時交談與暢快的通信環境，為您實現無限大的遊戲樂趣。

模擬市民
THE SIMS中英文合版

■國外發行：MAXIS
■國內發行：美商藝電

●模擬/PENTIUM233/32MB RAM/980元

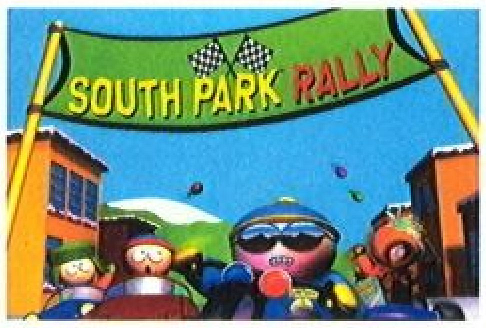


創造一個完整的社區並讓市民們過著自己的生活，協助他們的生涯規劃、結交朋友及墜入愛河，全看您想要他們進行如何的生活。完全自由開放的遊戲性，讓你達成自己所設定的人生目標，甚而決定其人生的命運。

南方公園之瘋狂大賽車
SOUTH PARK RALLY

■國外發行：ACCLAIM
■國內發行：會宇多媒體

●趣味賽車/PENTIUM200/32MB RAM/780元



連阿尼、阿ㄆㄧㄚˇ、屎蛋和凱子都在南方公園ㄍㄚˋ起車來了。你還在壓抑你體內想作怪的熱血嗎？快來看看這回他們又要耍什麼賤招了。或者，你想自己來和南方公園裡這些可愛又讓你恨得牙癢癢的人物們來比比看誰賤呢？

音控台灣麻將王

■設計公司：光譜資訊
■發行公司：光譜資訊

●益智/PENTIUM133/16MB RAM/500元



打麻將已經不是按按鍵盤或動動滑鼠才能做到的事，現在，只要動動嘴也能打麻將喔！結合『智慧型語音辨識技術』及『將族』、『五子棋大師』的人工智慧，創造出最真實的麻將環境。麻將用手打，遜！麻將用嘴打，酷喔！

大富翁4資料片～超時空之旅

■設計公司：大宇資訊
■發行公司：大宇資訊

●益智/PENTIUM100/16MB RAM/199元/須搭配主程式



這次，大富翁4將帶領您展開全新挑戰！新增4個全新關卡：星際探險之旅、遠古仙劍世界、原始恐龍紀元、浪漫南島之旅。此外，更收路八首超時空之旅的主題曲，全新製作，曲曲悅耳動聽。完美超值內容，等您來再一次挑戰大富翁的世界。

RPG夢工廠

■設計公司：遊戲橘子
■發行公司：智冠科技

●製作工具軟體/PENTIUM166/32MB RAM/599元



結局不夠炫？招式不華麗？劇情太無聊？這些在玩RPG遊戲時常會有這樣令人不甚滿意的問題發生。沒關係，只要有了RPG夢工廠，再怎麼樣天馬行空的幻想，通通可以透過這套軟體來完成。你！將會是下個優秀的遊戲製作人。

風色幻想SP～封神之刻

■設計公司：弘煜科技
■發行公司：智冠科技

●戰略RPG/PENTIUM166/16MB RAM/599元



風色幻想最新作，傳承著風色幻想中受人喜愛的徽章系統。獨創的「徽章轉職系統」，可自由組合角色特技的「徽章特技系統」都依然健在。這回，您將扮演年輕的魔王—伊莉絲，一同與反抗軍隊長—修．艾爾西休司一同踏尚未了推翻暴政而努力。

大富翁之選戰風雲

■設計公司：甲尚研發
■發行公司：大宇資訊

●益智/PENTIUM133/16MB RAM/299元



別人拼命賺鈔票，我們拼命拉選票，以爭取選票當選總統為目的。在總選票數目固定下，聰明的您要如何爭取游離選票呢？如何挖取其他競爭者的大票倉？以及避免"棄X保Y"的效應呢？趕快來進行一場世紀總統大選戰吧！

太空戰士八 FINAL FANTASY VIII

■國外發行：SQUARE
■國內發行：美商藝電

●角色扮演/PENTIUM200/32MB RAM/1380元



太空戰士系列遊戲的最新續作，每次的系列一定都會有些新的突破。在太八的遊戲中，提供您一個具有戲劇性的精采故事。超華麗的3D動畫加上炫麗的戰鬥場面，喜愛玩GAME的您，絕不可錯過這款震撼人心的遊戲。

F/A-18超級大黃蜂 F/A-18

■國外發行：JANE'S
■國內發行：美商藝電

●飛行模擬/PENTIUM266/64MB RAM/1280元



來自F-15金像製作人最新模擬飛行力作F/A-18真實的捕捉，呈現了史上身具最強大的艦載戰機的一舉一動，讓您深切的體驗航艦飛行員的震撼、感動與心跳。F/A-18將美國海軍飛行員與腎上腺激素挑戰的生活忠實的呈現，為模擬飛行史所未見。

零號鋼神 SLAVE ZERO

■國外發行：INFOGRAMES
■國內發行：英特衛

●動作射擊/PENTIUM233/32MB RAM/1080元



S-19的人民受不了Sov-Khan獨裁政治，一部分有勇氣的人們組成了反抗軍，想要推翻SovKhan的獨裁。在歷經無數的犧牲之後終於偷到一台鋼神，反抗軍將之命名為「零號鋼神」。而你的使命正是駕馭這臺零號鋼神，打倒所有敵人派出的鋼神，讓S-19的人民們能夠得到睽違已久的和平。

異域鎮魂曲 PLANESCAPE：TORMENT

■國外發行：INTERPLAY
■國內發行：英特衛

●角色扮演/PENTIUM200/32MB RAM/1080元

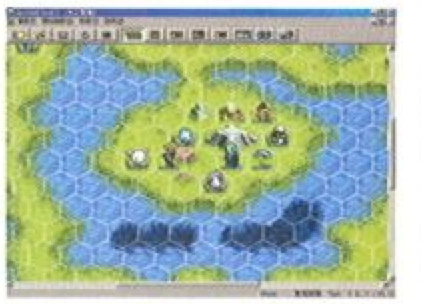


Planscape是TSR所有的紙上遊戲之中，以獨樹一格的故事、時空背景而使無數玩家為之深深著迷，不同於被遺忘的國度、龍槍編年史系列以西方幻想史詩為背景。在這裡，你可能遠赴天堂神殿去偷取上帝的神器，再到地獄中與惡魔軍團做場誅死戰呢！

精靈幻境2(SPIRITUAL SOUL 2)

■國外發行：日本秀和SYSTEM
■國內發行：大宇資訊

●戰略角色扮演/PENTIUM166/32MB RAM/750元



一個祥和美麗的精靈國度，由於黑暗的復仇之神使得災厄禍星降臨，使得原本活潑可愛的精靈，霎時之間失去了本性，開始互相殘害。此時此刻，能拯救大家的，只有兩位精靈使了。找回原本的安詳和平、拯救無辜可愛的精靈們的任務，就靠你來完成了！

星海梟雄(INDEPENDENCE WAR：DEFIANCE)

■國外發行：INFOGRAMES
■國內發行：英特衛

●太空模擬/PENTIUM200/32MB RAM/1080元



不管玩家是否知道前作Independence War的豐功偉業，星海梟雄絕對是星戰迷非收藏不可的精典之作。星海梟雄的擬真星戰、多變任務、驚人圖形以及令人如痴如醉的故事情節，將帶給玩家前所未有的太空模擬遊戲體驗！

熱血躲避球(BLOODSHOT DODGE BALL)

■設計公司：捷友資訊
■發行公司：智冠科技

●運動/PENTIUM200/64MB RAM/299元



這遊戲是偏向目前最流行的格鬥式躲避球，每個球員打起球來可是招招凌厲、球球致命，一點都毫不手軟。而這些球隊有什麼不同呢？因為遊戲設定每支球隊甚至每個球員都有其不同的絕招，善用每個球員的專長，是贏球的最高指導原則。

模擬飛行2000(FLIGHT SIMULATOR 2000)

■國外發行：MICROSOFT
■國內代理：台灣微軟

●模擬飛行/PENTIUM166/32MB RAM/1390元



增添了兩種新機型的「模擬飛行 2000」機隊已經蓄勢待發，與您一同飛越令人屏息讚嘆的3D景觀。不只如此，還有分佈世界各地超過20,000個機場，讓您隨心所欲的發揮降落的絕技。準備好騰雲駕霧吧！

中華一番客棧

■設計公司：宇洲資訊
■發行公司：華義國際

●策略經營/PENTIUM133/16MB RAM/299元



一款純中國風味的經營模擬遊戲。在過程中，玩家可以研發各式菜單，聘僱如店小二、大廚等各式店員來招攬客人，並運用賺來的資金購買各式家具與裝潢，甚至擴充店面的大小。遊戲的最後目的，便是打敗其他客棧，成為京城第一，甚至天下第一的名店。

歡樂小棧

花の記憶～第五章～

FOSTER千篇一律的代表作品『花の記憶』系列竟要發行第五部了！據說這一次的過激度比以往提昇了不少，可達到200％喔！若是此系列作品的玩家迷們可千萬別錯過了。故事內容型態共收錄了導遊篇、女醫篇、家庭教師篇、高校女子篇及秘書篇，並將前作中大受歡迎的『精彩鏡頭回顧』系統保留了下來。想要清純派還是鬼畜派，來這裡找通通都有啦！



AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：日本已發行 ●價格：￥8800 ◆FOSTER 18禁

歡樂小棧

真・琉璃色の雪～ふりむけば隣に～

這款アイル的最新作品雖然曾在PC-9801上發行過，但不論劇情或原畫等都已大幅變更，所以在內容上幾乎也可稱得上是一款全新的遊戲，正因為如此，她也承襲了『琉璃色の雪』基本的主題與世界觀。劇情大概是這樣的：主角真部博士在父母雙亡後，搬到傳言有幽靈出現的公寓中，卻無意中發現置於床下、由壺中出現、名為琉璃的溫柔雪女…。



AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：3月發行預定 ●價格：￥8800 ◆AIL 18禁

歡樂小棧

摎擾～影繪亭ノスタルジヤ～



玩家將扮演生於地方富豪之家的男主角相馬隆一郎，經營一家名為『影繪亭』的咖啡館，玩家不禁要問：經營一間咖啡館有何特殊之處？這間咖啡館白天是很正常，但到了夜晚就搖身一變成了主角專用的妓院啦，而女主角則是咖啡館中的五名服務生。隨著遊戲的進行，玩家將可逐漸瞭解到女孩們的不為人知的過去…。整個遊戲充滿了日本大正年間復古的氣息。





AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：4月7日發行預定 ●價格：￥8800 ◆13cm 18禁

歡樂小棧

鬼門妖異譚

去年12月才剛發行過『BLOOD ROYAL』的Cherrysoft，在短短的三個月後，又將發行的這部新作『鬼門妖異譚』，是描述人與鬼熾烈激戰的學園傳奇SRPG。過去曾數度讓人們陷入恐懼之中的「鬼」之後世「鬼門」，於現代甦醒了，意圖支配這個世界的鬼門，遂與欲阻止其野心的戰士末裔們，在日本首都東京展開激烈的對戰！而你，扮演的便是被選出來打倒鬼門的戰士之一…。



SRPG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：3月17日發行預定 ●價格：￥8800 ◆CherrySoft 18禁

Castle Fantasia 3～エレンシア戰記～

原畫由美少女知名大師山本和枝所繪的人氣系列作品『Castle Fantasia』，終於要發行第三代了，不過劇情和前幾代是毫無關聯的，即使沒玩過前幾代作品的玩家，也不怕劇情會無法連貫，但龐大的劇情內容、迫力十足的戰鬥畫面、保留戀愛要素等卻是不變的鐵則，還有此次作品最大的特徵就是語音召喚系統的導入，簡單的說便是透過麥克風叫喚畫面上的女孩時，她就會遵從您的指示而作出回應。



SLG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：3月24日發行預定 ●價格：¥8800 ◆Studio e.go! 18禁

D＋VINE〔LUV〕

號稱費時2年開發製作完成的18禁RPG大作。遊戲中的主人公是個從小便對古代文明十分著迷的冒險者，為尋找傳說中古代魔法文明『舊世界』遺跡的寶藏，開始流浪於各處。在偶然的機會裡，於迷宮中拾獲神秘的水晶球，因而找到遺跡…。遊戲的舞台均建構在城鎮及迷宮之上，據說出現的道具數量還多達700多種以上呢！努力將它們收集齊全吧！



RPG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：2月25日發行預定 ●價格：¥8800 ◆AbogadoPowers 18禁

化石の歌

續『君がいた季節～Primary～』大受好評之後，アージュ接著要推出的新作『化石の歌』，是一部帶有科幻解謎味道的文字冒險遊戲。遊戲舞台分為現實世界～位於宇宙邊境惑星上的「人形師之館」，及以某個裝置製造而出的假想世界，玩家扮演的則是在人形師之館調教女子、喪失記憶的青年，在兩個世界中來回交替、進行遊戲，欲將支離破碎的記憶片片地拼湊起來…。



AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：日本已發行 ●價格：¥7800 ◆アージュ 18禁

ECHO

大地震的可怕與恐懼，相信大家都還心有餘悸，而『ECHO』正是一款以大地震為主題、電子小說型式的災難遊戲。試想當某一天您睜開雙眼，迎接你的卻是無止盡的黑暗？更糟的是，你完全對一切沒有記憶？這時該怎麼辦？故事共分成三個部份，隨著劇情的進行，選項會漸漸增加，依照玩家選擇的回答不同，故事內容及結局也會不一樣。請讀者們期待下次為您所做的大篇幅報導。



NOVEL ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：2月25日發行預定 ●價格：¥7800 ◆FAIRYTALE 18禁

猪名川でいこう!! Vol.3
Leaf Amusement CD





說清楚、講明白，它就是用來對遊戲迷們做『殺必死』（Service）的一種工具囉。到底這樣算不算是一間優良公司的作法，那端看您自己的定義了。

這個怪怪的遊戲標題到底是什麼東西啊？原來，這也是Leaf公司順應潮流，用以海嘯的手段之一，如果您是本專欄的常客，那麼也早該見怪不怪了。然而，這也非Leaf公司的頭一遭，在此之前，就曾有『さおりんといっしょ！』、『初音のないしょ！』等同性質的作品上市過，所以算來，本作品應該算是『Leaf Amusement CD』系列的第三彈。

在主題與內容上，當然前二作是著重於Leaf公司的招牌作品『雨滴』與『痕』兩部作品，那麼這次呢？用猜想也知道，自然是由甘露樹與みつみ美里二人移籍Leaf的代表作～『Comic Party』囉，至於知名度也同樣相當高的『To Heart』、『White Album』等二作所佔的比例反而不高。所以在筆者的眼中看來，作品產能並不高的Leaf公司，此舉廣告宣傳的意味反而較為濃厚。



▲筆者看到這個神似「東寶」的MARK差點笑破肚皮

內容豐富的大雜燴式作品

在這種大雜燴式的作品裡，本作運用了兩張光碟的大容量，算是比較少見的作法，可以想見其內容應該是相當豐富才對。一進入遊戲中，介面便設計成一同人誌販賣會場的模樣，算是挺不錯的創意，但並不是很直覺，玩者必須點選畫面中小小的宣傳海報來分別進入各項小遊戲裡。

簡單說來，其內容包羅了：

1. CD PLAYER

由Comic Party裡的人氣聲優櫻井小姐再次登台配音、並搭載了饒富特色的DJ模式。

2. 葉っぱサスペンス劇場

顧名思義，這部份乃是Comic Party劇情的延伸（番外篇），舞台乃是劇中人物豬名川由宇的旅館老家，全體角色重新登場一次，當然也就是本作名稱的由來。



3. こみパ最大の決戦

用擲骰子方式的答題遊戲，出題範圍囊括Leaf與同人誌的相關常識，對於日文恐懼症的人來說這部份恐怕有些棘手。



4. Memories of White

以White Album一劇為基礎，官方製作的數位式小說。並收錄了一些新增插圖與劇情敘述文字。

5. Acessories

這該是最實用的部份了，包括了壁紙集、螢幕保護程式與Omake Voice。不過平心而論，筆者原以為這應該是本作的重心所在，但實則壁紙的數量並不多，品質也並不頂好。

6. Night Writer

一個練習打字的小遊戲，訓練您運指如飛，只可惜不是中文輸入練習。

另外，也收錄了Leaf下回作品的體驗DEMO，讓您心下先有個譜，是不是又該存錢了？而在第二張光碟上的，則收錄了Leaf的創業處女作～『Filsnown』，不過已從當年的PC98版重新改寫成Windows的專用版本。這樣的菜單看來是不是很豐盛、很過癮？只要您是Leaf或是Comic Party的遊戲迷，務必點一份來嚐嚐。

ETC ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥5800 ●Leaf

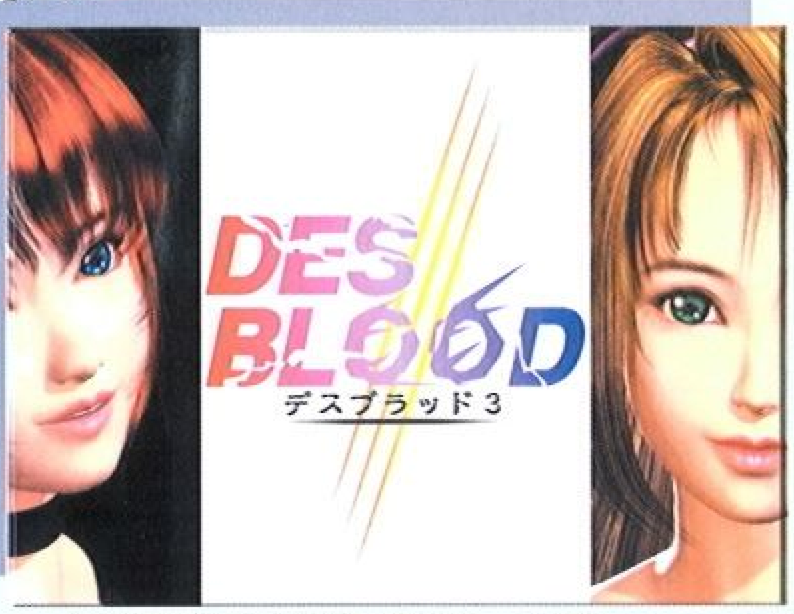


本遊戲已徹底地修正了前二作中的缺點，不僅有著絕美的畫面，同時也有著充實的遊戲性。滿心期待『DES BLOOD 4』到來的那一天！

瞧瞧她的表現

●朱原弘

ARE YOU READY？「DES BLOOD 3」GO！



在弱肉強食的遊戲界裡，適者生存似乎是恆久不變的定律。美少女遊戲當然也不能例外，大家可以發現到，在以往常見那些內容千篇一律、只是猛秀圖的遊戲類型，也漸將在市場上難以立足了。咳，當然媒體雜誌也是如此，在原地裹足便算是退步，是故本專欄索性從今期起便來個大改版…！啊，這當然不是筆者的意思，俺可沒這麼大的面子（不過話說回來，各位見到本期起那四個可愛的評分娃娃了嗎？呵～呵…！據說那可是照著咱們那可愛的鞭擊女王畫的喔！）。

回到主題，在這年發行量達數以百計的廣大市場中，筆者總算給盼到了這部精益求精、每回新作發表都會憾動玩家心弦的系列作品～也就是下面所要介紹的『DES BLOOD 3』。







新米女警打擊犯罪大歷險

以犯罪都市～新宿為遊戲舞台



遊戲舞台是舉世聞名的犯罪都市～新宿，時間是距離前作四年之後的2161年。這個滿佈失望與欲望漩渦的巨大都市，在薄污的空氣中瀰漫著兇惡的犯罪氣息。然在這頹廢墮落的都市叢林裡，此刻卻倏地點燃了兩道躍動的火光，原來，她們便是新到任的轄區交通課女警～艾莉莎與凱莉二人。然自她們所到之處，非但只帶來了活潑的生氣，卻也使得頭痛不已的署長更加難以入眠了，二人就猶似兩顆燙手的山芋。

而曾在本系列第一作中登場的主角佐藤達也，此刻正追查著在毒品搜查行動中下落不明的女警崔莎，卻苦無成果，只得求援於新宿署。這可讓苦於人手不足的署長逮到了機會，便將其二人指派給達也以為援助。隨著她二人的橫衝直撞，整個事件的真象漸驅明朗，然由種種事端顯示，在整個毒品組織的背後，似乎由巨大的卡瑞利亞製藥公司所操控著。愈朝這個目標前進，愈多的殺戮危機便接連降至二人的身邊。面對這龐大的犯罪組織，這二個不知天高地厚的新手，性命就危如風中的燈火，不知何時熄滅…。



選擇扮演的角色吧！左邊的是凱莉，右邊的是艾莉莎

3D技術的領導者

在執筆本文的前後，筆者利用年假的空檔玩完了Dreamcast上的兩部大作～『莎木一章』與『聖女密碼』，也仍不免為了遊戲中驚人的聲光效果而久久難以自己。當然大家也都知悉，本文所要介紹的『DES BLOOD』系列，在美少女遊戲業界裡，同樣也是運用3D技術的先鋒，更是此中最為出色的佼佼者。然而本作從二代到三代（中間還夾著另一部相當出色的作品～『尾行』），這當中又有何驚人的進步，就且聽筆者仔細道來。



兩位主角分別代表不同的難易度



首先，在遊戲的類型上，仍維持著一代以來的特色，採用以滑鼠操控的射擊系統，左鍵擊發、右鍵裝填。然在相較之下，本作在動作性、冒險性上都較前二作提升了許多，運鏡手法也顯得更為成熟。遊戲開始，玩者必須從二人中挑選一人來進行，其中艾莉莎代表的是HARD，而凱莉則是EASY。筆者試玩之下，發現難度並沒有太大的差別，比較明顯的應該是角色動作的反應。

1 2 3 代角色大集合



AVG+STG
●作業系統：JWin95/98
●發行時間：日本已發行
ILLUSION

槍枝也可以加以改造！

玩家除了可以設定各角色愛用的手槍之外，當在獲得各種改造零件或物品之後，也可對槍枝進行改造。槍枝改造後的性能當然是會UP UP啦！射程及可裝填的彈藥數也會隨著改變或增加，且隨著改的方式不同，戰鬥起來也會更加有樂趣哦！



大幅提昇的遊戲性

在本作裡，角色也新增了一些動作，如側移、推物等等，儼然是古墓羅拉的再版。在武器的運用上也更加多元化，除了各種不同的彈藥可供替換之外（可依特性選擇射速或威力優先），玩家更可以改造槍枝，這一點，則很明顯地是從『BIOHAZARD』系列裡借鏡過來的。上述可能都還只是皮毛而已，然而最重要的卻是血肉。這點筆者就不得不做出回應，製作公司確實在本作中竭盡全力地提升整體的遊戲性。在前二作中，玩者只要呆呆地站在原地對付敵人，但到了本作可不同了，您除了得應付迎面而來的頑敵，還得閃避直升機的狙擊、武裝機車的追殺、甚至排山倒海而來的巨浪（感覺上有些神似FF系列，由許多小遊戲所結合而成）…，各種上天下海的狀況足以令您左支右絀，各類死法可謂絞盡腦汁、歎為觀止！連個喘息存檔的時機都難能一求。筆者不住在此要替她二人說句公道話，面對這二位如花少女，手段也未免太狠了些吧？！



在DB3中，遊戲整體畫面品質，可說高出前二作甚多。舉凡是多邊形架構出的人物體態、肢體動作、環境場景、乃至鏡頭視點的變換，都已達到應有的水準以上（至於如週遭光源反射、環境凹凸貼圖等等，那可能得要留待『DES BLOOD 4』了吧！）。另外在交代劇情的串場部份，也仍是由全3D構成的角色動畫來演出（就像是FF8囉），並輔以全程的語音，動作精細的程度倒是有些出乎筆者意料，更難能可貴的，滑鼠的右鍵還附帶有快轉的功能。

令人注目的大迫力動畫

在服務玩者的部份，除了角色動畫外，也穿插安排了一段事先Render完成的高水準CG動畫，比之遊樂器上知名大廠亦毫不見遜色，但其尺度可是家用遊樂平台所不可能實現的



喔。至於其女性3D Model的美形度乃向來為筆者所讚賞，而在本作中更上層樓，玩家更可以仔細瞧瞧其肢體的柔軟度、關節的連接、以至於肌膚的質感，無一不臻化境，無論從哪個角度來看，DB3都可說是該公司實力達到頂峰的作品。然而要達到這樣的效果，玩者得花費多少代價？以筆者為例，配備為P3-550，256MB RAM，再加上Canopus Spectra 5400PE（RIVA TNT2 Ultra），可說是一路順暢到底，當然優於此列者亦大有人在。特別說明的是，筆者為Spectra 5400裝上了SSH-D/TV接頭，於是便特意將本遊戲輸出到電視螢幕上，用以比較一下與遊樂器間圖像品質的差別。結果相當令人滿意，在高解析下果然是不同凡響，只可惜畫面上部份物件的多邊形還是少了點，看來較呆板、不真實。

VCD版與DVD版任憑玩家選擇

想當然，內容如此龐大複雜的一個作品，容量當然是少不了。於是本遊戲在包裝上採用了CD-ROM與DVD-ROM兩種媒介的作法（CD-ROM採用了四片的大包裝）。



筆者在衡量過後，還是買了DVD版，來售價較低廉（便宜了一千日幣）、二來也省了遊戲中途要換片的麻煩。不過在此要提出的是，DVD-ROM只是作為儲存的媒介，因此內容完全一樣，並沒有高解析動畫、AC-3等優勢，當然也不會有區碼的保護，玩家在買前應認知清楚。

整體而言，『DES BLOOD 3』確實是一部相當成功而出色的作品，尤其定位在美少女市場，短期內可能還難有超越其成就的同類型作品出現。您還在發什麼愣？還是趕緊換張加速卡，加入戰局先吧！

●價格：CD版￥9800、DVD版￥8800

18禁 DES BLOOD 3

記憶の奥底で微かに光る珠玉の想い出
失われた過去を俺はどこに置き忘れてしまったのだろう
不思議な４人の女の子は想い出の中の住人？
そう…俺は戻らなければならない
の自分を見つけ出す為に、幼なじみの香りが残るあの故郷



恋姫
K・O・I・H・I・M・E

經歷4年半　新版戀姬再度面世



又是一個舊酒新瓶老歌新唱古藥新湯偷懶混世騙錢的全新遊戲（呼，好累），這樣說您就瞭了吧?!老實說，筆者覺得本作的劇情很怪異，特別是那些玩過舊版的玩家，是否到現在還是霧煞煞？

戀姬的故事情節

乘著搖搖晃晃的公車，主角一路顛簸地回到了睽違了十數載的故鄉。這裡的景緻，看來和離開時並沒有太大的不同，然主角卻渾然不知，唯一改變的，是自己日漸沉澱的記憶。令主角納悶的是，此地所遇見的每位女孩一見到他，有的難抑欣喜之情，有的卻是掩面而泣…，到底，自己曾做過了什麼？『你當真已忘了我們…？』，此時主角已是頭痛欲裂，一再追問之下，才知這些同輩的女孩們，都曾是幼年時的玩伴，然而自己卻半點也想不起來，顯然在這記憶的斷層裡，必然有一失落的環節。然而你還是你，儘管不能改變過去，卻有能力去掌握自己的未來。現在，您必須秉持著對自我的信心與堅持，尋回那段失落的記憶，解答出這背後真正的謎團，在這充滿鄉愁的故事裏，您又將情歸何處？

怎生這般劇情如此眼熟？沒錯，如果您是舊玩家，當記得94年時，由Silky’s所推出的這部同名AVG作品～『戀姬』，其時方值DOS/V系統當道，是故國內的玩家對此一作品也當不陌生才是。在四年半之後，這部已為玩家逐漸淡忘的作品，卻也得藉elf之手而重生了。許多玩家也都清楚，當年的Silky’s原來就是elf的子公司，因此由elf接手當然也是天經地義的事，其實這早非頭一遭，『野野村病院的人們』不就是一先例？只是這回會將茅頭對準『戀姬』，實在是蠻出乎筆者意料的，因為即使在當時，『戀姬』也算不上是多出色的作品，沒想到同門的幾個姊妹撲了個空，反倒是由她雀屏中選。

常看本專欄的讀者就會瞭解，筆者其實對elf這種冷飯熱炒的行為相當的反感，只是罵歸罵，此回日本之行，在店頭看到她擺在架上，還是忍不住手癢掏了腰包。好了，閒扯了半天，大家也都瞭解她的來頭了，以下就來看看脫胎換骨後的『戀姬』吧！

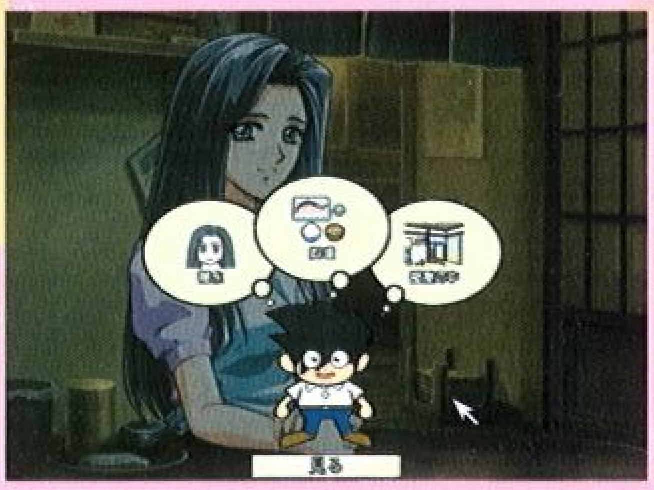
新版戀姬有何不同？

瞧瞧她的表現



導入活潑逗趣的布娃娃系統

基本上，『戀姬』仍維持著原來純和風的面貌，而整體看來則更具現代感。在舊作中，系統部份完全是文字選單式的介面，雖然沒什麼不便，但終究是少了點變化的趣味性。在新作裡，比較顯著的變革，就是『布娃娃』系統介面的導入。何謂『布娃娃』呢？大家可以瞧見在遊戲畫面的正下方，會有一造形可愛的小人躍動著，比方在舊作中的『看』、『說』、『考慮』、『移動』等指令下達，在此就變成眨眨眼、開開口、頭上頂著問號、踏步等方式來替代，玩者以滑鼠點選小人身上活動的部位即可。反之，若此處不須察看、對話，小人就會闔眼閉口，其餘指令以此類推，連存取進度也不例外。這也可看成是一種簡單的圖形介面，既簡明又活潑逗趣，不由令人感佩設計者的苦心。



▲遊戲中『布娃娃』的系統介面



更為亮麗耀眼的美術表現







除了布娃娃系統的導入之外，令人感受最深刻的，當屬畫面與圖形的全盤改良了。影像品質由當年的16色進化到現下的High Color自然是不在話下，輔之以elf出了名的水磨功夫，美術表現依然是亮麗耀眼。當年的原畫是何許人已不可考（呃，畫風有點怪異…喔，是特色啦），然而在新版的『戀姬』中，其原畫部份正是由OVA版卡通『下級生』的作畫監督～渡邊真由美小姐來擔任，非但除了絕佳品質保證之外，玩家是否也能看出本作的角色，其實也還約略帶著點門井亞矢老師的味道呢？

收錄部份遊戲中原畫

在過關後的CG模式中，同時也收錄了渡邊老師部份的原畫，這在眾多遊戲中算是比較少見的作法。在配樂部份，反正只要是elf的作品，就直接跟PCM音源畫上等號吧！大家可別會錯意，並非以PCM發聲就代表品質不好，反倒是遊戲中幾首饒富古風的曲子，筆者的老婆還直嚷著要錄下來聽個過癮呢！另一方面，由於elf早已正視了語音是必然的趨勢，所以在本作中當然也能聽到高水準的聲優演出囉！



其實，在玩過本作之後，仍與筆者的期望有一段差距，但反過來想，由於本作受限於舊有的劇本題材，因此在創作上勢必難以全力發揮，讓玩者能有耳目一新的感覺。當然，若是單以『進步多少』的角度來看，本遊戲算是及格了；然而，就同筆者在『Refrain Blue』一文中所提出的問題一樣，elf的製作水準、遊戲性絕不僅於此，elf就該像elf的作風，這種小製作還是不要拿出來撐場面會適切一些。唉，罷了，老人家在這發牢騷有啥用？我的『同級生3』呢？『鬼作』又在哪裡…？



▲喂！見死不救啊～

AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥6800 elf



GREEN
～秋空のスクリーン～



饒富深度的劇情，精彩絕倫的動畫呈現，再三囑咐您絕對不容錯過。先前沒有機會玩到「Love Escalator」的人，不妨在此領略另一種不同的感動吧！

目標 一個月內完成電影拍攝!!



在接近校慶的十月初，主角所隸屬的映畫部（即編導研究社）正面臨了前所未有的存亡危機。這個成員僅有三人的弱小團體，計劃在校慶中播映由自己所拍攝的影片來徵求肯定，並希望能進一步參加年底的全國學生映畫徵選。而同時與他們角逐代出場代表權的，尚有向來視彼此為敵對的電影研究會，然這二者雖同樣是校內社團，卻有雲泥般的待遇差別。相較之下，無論在預算、設備上，電影研究會都具備了壓倒性的優勢，因此他們更選擇了科幻題材、高製作成本的電腦動畫來作為競爭手段，主角一行人的處境相形之下更是突顯不利。於是映畫部所唯一能掌握的勝算，就只能寄託在女主角的演技上了…。





主角就是妳啦!!

狀況永遠不嫌多，就在這緊要關頭，原來的女主角卻因為無法克服內心的障礙，而辭演了這唯一的要角…，到得頭來，能信任的還是只有自己。在社長的提案下，這導演與監督的要職自然是由玩家您來出任，





眼前腳本尚未完成、女主角還不知在哪裏…？就算最糟的情況也莫過於此了。就在此時，天使般的真琴突然出現在您面前，彷彿是天生就是為您而生的女主角。憑藉著真琴的魅力與您的才能，能否在校慶的試映會上大放異彩？這段苦澀而甘酸的戲碼，就在你我的期待中悄悄上演了…。

AVG ●作業系統：JWin95/98 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：¥8800 ●Jellyfish

一再跳票的發片時間

瞧瞧她的表現



呼呼…，這部遊戲可真是會拖，由原訂於去年七月十五的發售日，不斷地往後再延，直到傳聞可能會拖到明年春天，這張票一跳就是半年，也讓所有辛苦等待的玩家錯愕不已。這段期間內本遊戲一直處於音訊全無的狀態，也讓筆者一度以為本遊戲可能已中止發售，終狠下心來向日本方面取消了訂單。不久後，同樣在毫無預警的狀態，本遊戲突如其然的宣佈在年底發售，讓人懷疑是不是眼花了！





發售日前後正適逢筆者前往北海道旅遊，為了這個遊戲，筆者每晚趕在打烊前，繞到札幌高架橋下的Yodob-ashi Camera去看發片了沒有，總算在十二月二十八日夜裡將她盼上了貨架（果不其然，在鋪貨後的三天內，所有經銷據點都出現嚴重缺貨的狀態）。或許讀者們會感到納悶，何以筆者會對這個遊戲如此無怨無悔？答案很簡單，因為您不了解她的來頭，而本遊戲的前身，就是曾受筆者大力讚揚、同時也是PC-9801平台的最後一部遊戲～『Love Escalator』。

換句話說，此乃這部名作的班底再次攜手出擊，自然是未演先轟動；而這次也不再經由他商（海月製作所）代理發片（嘖，功勳還記在別人頭上），並成立了Jelly-fish這家新公司以為立足。提到了『Love Escalator』，老玩家們會聯想到什麼？沒錯，當初這部作品也是延宕了一年半載才上市，看來這群令人又愛又恨的成員們即使自組公司，還是改不了不守時的壞毛病。



暗戀著主角的小茜



美術實習教師加奈子



喂…還好吧？真是小迷糊一個！

高評價、高品質的作品水準



完美的動畫演出





這兩部作品會一再延期的原因何在？原因無他，那便是膨大的資料量與程式的偵錯。曾玩過或看過筆者介紹的玩家都應清楚，在前作『Love Escalator』裡最廣博好評、引人入勝的關鍵何在？那便是高品質的動畫，其品質之完美，只怕連以VIPER系列著稱的Sogna公司都得靠邊說話。『Green』既然繼承了這光榮血統，在動畫表現上更是不能輕忽，然而進入Win95平台之後，高彩全畫面的動態影像（當然不是播放影片檔，那便毫無技術力可言了）使資料量以倍數暴增，據估計『Green』的動畫張數猶在四千張以上，因此只得用兩張光碟來存放，面對如此辛勞的工程，玩者多少也要對延期的原因有所諒解吧！



劇情流暢自然有深度





在劇情的安排上，VIPER系列曾被筆者嫌得一文不值，相對之下『Green』的劇情就顯得相當的有深度，且過程十分合乎情理（包括前作『Love Escalator』亦是如此）。舉例來說，戲劇對真琴而言是個外行，她與主角從相識到點頭演出、排練時的NG連連，一切都是那麼的自然，沒有絲毫勉強的矯情與做作。



▲玩者須在繪製腳本時選出合適的構圖



▶觀衆喝采的時刻

劇情中橋段順序與事件穿插在過程中安排得十分精妙，愈到後來，愈能有漸入佳境、恍然大悟的慨歎。除此之外，整個拍片的過程也十分有趣，玩者一面得繪製各種角度的分鏡腳本，同時還得留心指導女主角的演技是否合宜等等，到得影片完成後放映的那一剎那，您將體會何謂真正發自內心的感動。待完成Happy Ending之後，會多出一個BonusStage的選項，空閒時不妨試試。





我說…我是認真的…

美中不足之遺憾

在市面常見的作品中，往往美術表現特出的作品，會讓人忽略了其中遊戲性的重要，同理，以遊戲性為導向者反之亦然。而『Green』正是在此二者間能取得微妙平衡的罕見佳作。為了顧及動畫播放時的流暢度，本遊戲特意將色深固定在256色，但遊戲畫面不因此縮水，品質仍保持在一定的水平。比較有問題的是在背景方面，由於色盤在強制轉成256色之後，會產生一些雜色的細點，但本遊戲在這些細節上並沒有多花功夫去修飾，使得整體背景的質感看來相當粗糙，此乃一憾。





嗯…回家啦！



給你個飛吻吧！



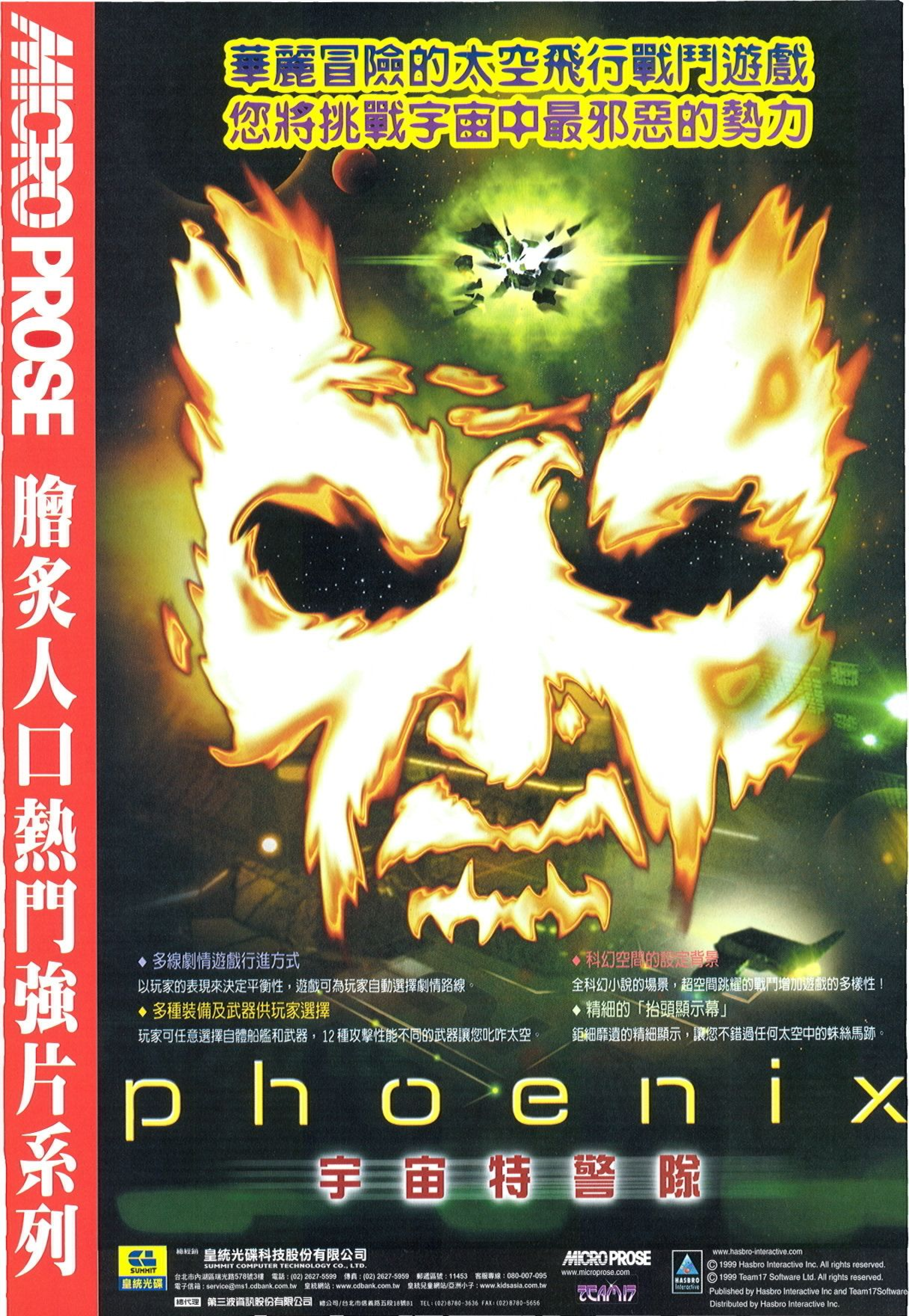


與前作相同，本遊戲中的人物角色乃是由古美明小姐擔任設定，而由松俊一先生來執筆原畫。這般的黃金組合，終造就出了『Green』裡效果與品質俱佳的高水準動畫。在配樂上則是徹底地填補了在前作時的缺憾，以PCM/MIDI/CD-DA三種音源同時並進，悠揚的曲風顯得相當有層次感。惟一有點小問題就是，在MIDI的RESET指令寫法上可能有些小瑕疵，每次回標題或離開遊戲時都會留下MIDI的殘響，須再次進入遊戲或重開機才能解決，不是很理想。當然，既然主題是要拍電影，自然是少不了全程的語音囉！

俗語說：好酒沉甕底，的確在1999年結束之前，出現了這部堪稱年度最佳的代表作品，待您玩過之後，將發現所有的等待都是值得的。借問當前啥米遊戲最『青』？那當然就是『GREEN』囉！



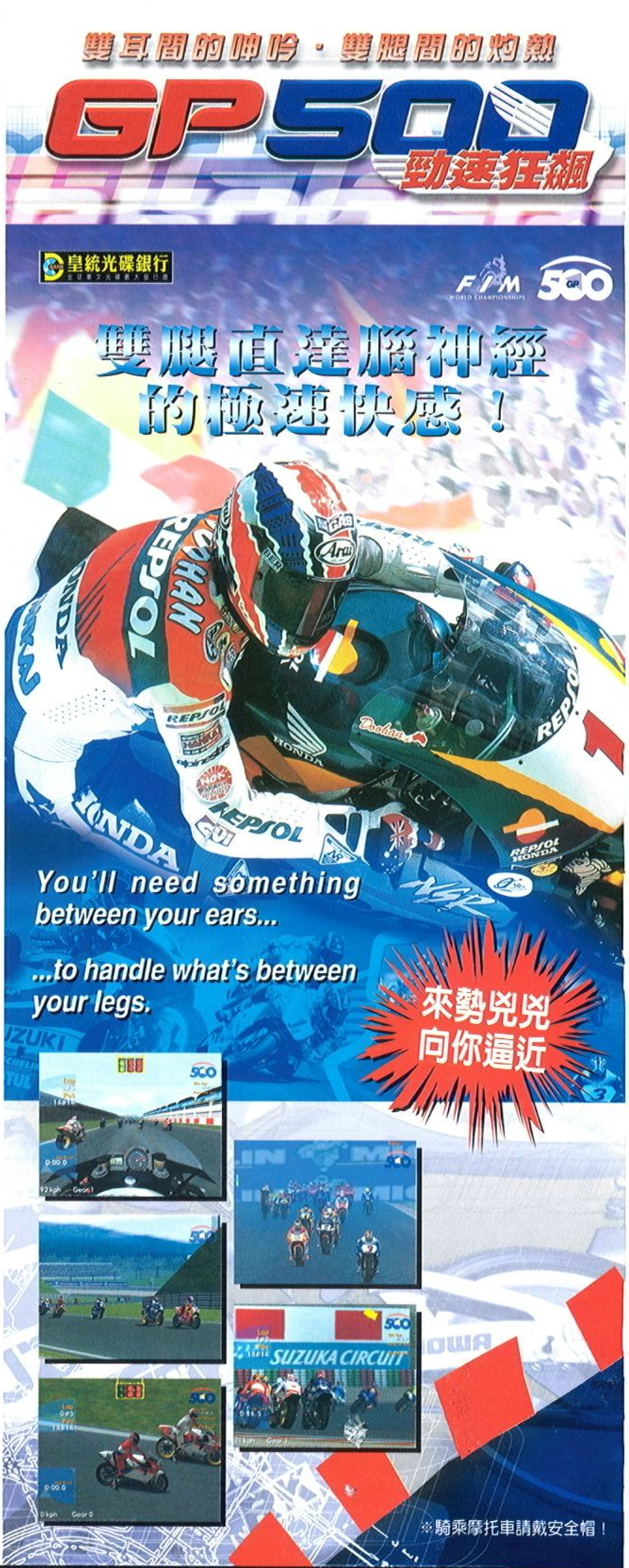
軟體世界
智冠科技股份有限公司
遊戲世界
達摩
超值攻略本
全彩上市中
破天荒千禧價：199元
遊戲史上
首部結合電視連續劇的超強之作
在少林寺後山龍洞閉關九年悟道成佛的人　是他
當時重新創立少林寺設立十八銅人陣的人　是他
傳授易筋經與少林七十二項武術絕技的也　是他
達摩死時不見屍，只留下一隻草鞋留在棺內，有人說他已羽化成仙了，但卻也有人，不斷有人在各地見到達摩，並稱受開示...。



MICRO PROSE
膾炙人口熱門強片系列
華麗冒險的太空飛行戰鬥遊戲
您將挑戰宇宙中最邪惡的勢力
◆ 多線劇情遊戲行進方式
以玩家的表現來決定平衡性，遊戲可為玩家自動選擇劇情路線。
◆ 多種裝備及武器供玩家選擇
玩家可任意選擇自體船艦和武器，12 種攻擊性能不同的武器讓您叱咤太空。
◆ 科幻空間的設定背景
全科幻小說的場景，超空間跳躍的戰鬥增加遊戲的多樣性！
◆ 精細的「抬頭顯示幕」
鉅細靡遺的精細顯示，讓您不錯過任何太空中的蛛絲馬跡。
phoenix
宇宙特警隊
總經銷 皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市內湖區瑞光路578號3樓 電話：(02) 2627-5599 傳真：(02) 2627-5959 郵遞區號：11453 客服專線：080-007-095
電子信箱：service@ms1.cdbank.com.tw 皇統網站：www.cdbank.com.tw 皇統兒童網站/亞洲小子：www.kidsasia.com.tw
總代理 第三波資訊股份有限公司 總公司/台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656
MICRO PROSE
www.microprose.com
www.hasbro-interactive.com
© 1999 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
© 1999 Team17 Software Ltd. All rights reserved.
Published by Hasbro Interactive Inc and Team17Software
Distributed by Hasbro Interactive Inc.



11月3日
文明帝國II
世紀考驗
本世紀最偉大的即時戰略遊戲－
超越時空六千年並包含三個不同的虛擬世界。
即將隆重登場
敬請期待

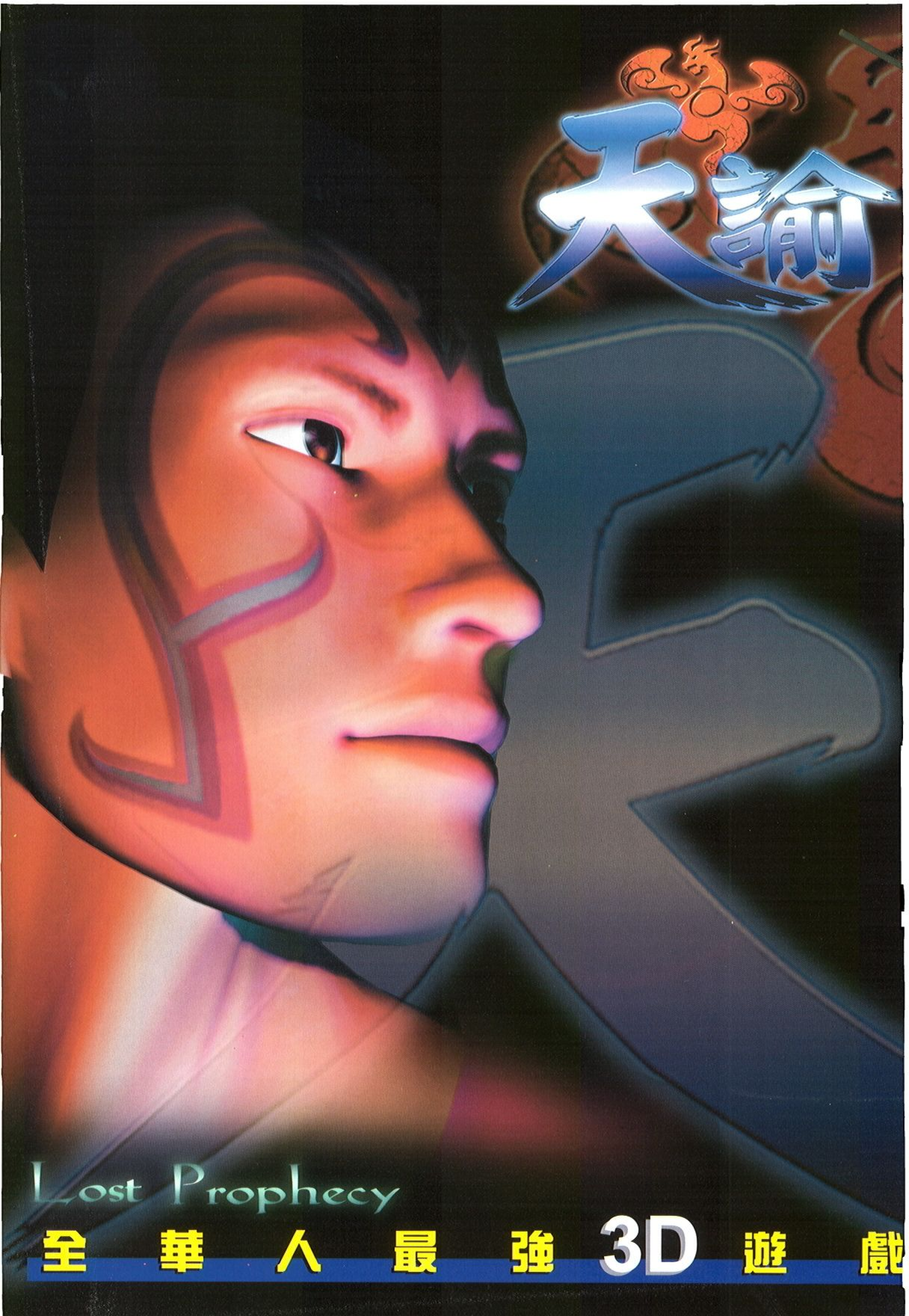


雙耳間的呻吟・雙腿間的灼熱
GP500
勁速狂飆
皇統光碟銀行
雙腿直達腦神經
的極速快感！
You'll need something between your ears...
...to handle what's between your legs.
來勢兇兇
向你逼近
SUZUKA CIRCUIT
※騎乘摩托車請戴安全帽！


霹靂人物二千年最終進化......
霹靂大富翁
是半神半聖的素還真，還是乾坤莫測的一頁書！
是運途多桀的葉小釵，還是引歸殺象的鬼王棺！
是道教爲首的青陽子，還是負盡狂名的亂世狂刀！
哪位霹靂人物和您共度千禧，要讓您來決定！
由哪位霹靂人物和你共度千禧，要讓你來決定喔！
快快招集你的霹靂偶像後援會，發動群眾支你的霹靂人物，
我們將排選出人氣最旺的霹靂人物，成爲霹靂大富翁的主角。
只需要一張明信片或是一封E-mail簡簡單單投下你的選票，
來信請註明你的大名、E-mail、個人網頁（無則免寫），
將你所支持的霹靂人物寄到：
台北市內湖區瑞光路578號三樓皇統光碟霹靂大富翁作組收，
或是E-mail to : alvin@ms1.cdbank.com.tw
發行 皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市內湖區瑞光路578號3樓 電話：(02) 2627-5599 傳真：(02) 2627-5959 郵遞區號：11453
電子信箱：service@ms1.cdbank.com.tw 皇統網站：www.cdbank.com.tw 皇統兒童網站/亞洲小子：www.kidsasia.com.tw
PILI
©1999，2000大霹靂節目錄製有限公司
「本產品由大霹靂節目錄製有限公司授權」
皇統光碟股份有限公司開發製作銷售



總統大選之雀戰風雲
胡啦!!
東
中
二萬
南
五萬
風雲起・山河動・總統選戰聲勢雄！
全系列魚夫總統大選系列造型商品一月起通路熱賣中！
名政治漫畫家、評論者魚夫執筆造型設定！
且看總統候選人如何麻將陣仗中見真章！


天諭
Lost Prophecy
全華人最強3D遊戲

2000年 跨世紀鉅作

七千年前的神祕傳奇 魔鬼復生的恐怖詛咒

重生只是開始 毀滅才是結束







詳細考證建立似真似幻的神話世界

製作小組遠赴大陸考證背景資料，似真似幻的遊戲場景與內容，絕非憑空想像



開創中國古代幻想遊戲新紀元

天諭把時空背景拉回三星堆之前的西域神話時代，為國產遊戲首見的特殊題材

首創第三人稱電影式運鏡

除了古墓奇兵的自動追蹤鏡頭，天諭首創全3D的電影式運鏡，讓玩家從不同的視角來進行遊戲

國際水準的即時 3D 成像技術

天諭使用國人自行研發的 3D 成像引擎，無論是光影或是戰鬥特效，技術上直追「古墓奇兵」與「雷神之錘」，充分壓榨你的 3D 加速卡每一分能力





專業電影配樂製作人跨刀製作天諭原聲帶

由音樂唱片界的頂尖製作人，以電影配樂手法製作音樂。媲美「阿迪馬斯」(Adiemus)與「謎」(Enigma)的發燒級宗教神秘音樂，讓你聽覺 High 到最高點

"天諭"新世紀最新力作ARPG遊戲

將在以下網站引爆：

蕃薯藤網托邦..........yamtopia.com.tw
電玩日報................gamespot.infopro.com.tw
遊戲帝國2000..........www.ge2k.com.tw
線上硬體報導..........www.pcreporter-online.com
遊戲便利屋.............game.czone.com.tw
地窖........................www.cellar.com.tw

Ameba

DREAMFORCE studios
次方科技股份有限公司
http://www.dreamforce.com.tw

總經銷 SUMMIT 皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市民生東路三段158號9F D室 E-mail:cdbank@tpts1.seed.net.tw
TEL:(02)2718-5999(代表號) 網址:www.cdbank.com
FAX:(02)2547-1577 客服中心:080-007095
http://www.cdbank.com.tw

區域代理 北區：(02) 2552-5252
中區：(04) 238-2238
南區：(07) 726-2313
郵政劃撥：18447034


2000春節電腦特展暨多媒體展 時間:2/26日～2/29日
攤位:433.435.437.439.334.336.338.340.333P.335P.337P.339P
KONAMI
WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
想要到達傳說的樹下，
就必須通過那漫長的方塊之路...
純愛手札
對戰俄羅斯
在這座私立光輝高校，有著一個傳說　畢業那天，在校園裡的的那棵大樹下，
若女孩成功地向心上人表白心意，兩人將獲得永遠的幸福。
然而，想要到達傳說的大樹下，就必須經過，那漫長的方塊考驗之路.....
遊戲特色
★關於攻擊塊
當連鎖消去許多方塊時，會根據連鎖數量而向對手的畫面內送去小方塊，這些小方塊便被稱為“攻擊方塊”。
攻擊方塊的組合會根據所用角色而異。
當對手大量製造出攻擊方塊時，要利用它們製造連鎖進行反擊！
★最高分
當完成“單人遊戲”的“毅力模式”時，如果遊戲者的得分在前10名以內，將會被存入記錄。
★心跳小姐
玩家在一天中選用頻率最高的角色，將成為當日的“心跳小姐”。
★全新螢幕保護程式
純愛手札系列～
純愛手札
百寶箱
～即將上市・敬請期待～


WGS
一卡通行華義線上遊戲
華義國際
WAEI
INTERNATIONAL
休閒軟體・最佳品牌
華義遊戲線上第2彈！
全日本銷售第一名的線上遊戲！
這一次您將愉快的與大家交朋友
給您完全不同感受的線上RPG！
STONEAGE ON LINE
石器時代
線上測試人員登記開始！華義遊戲網:http://www.waei.net

線上石器時代來臨!!
上網來當原始人吧!!



自我鍛鍊

遊戲剛開始時，不但沒有儲金，也沒有可選擇的項目，只能和寵物龍併肩，赤手空拳地戰鬥。這樣的戰鬥方式在村落的附近是沒問題的。還好，在等級不高的時候，也可以在醫院內就恢復耐力。但捉到恐龍得到恐龍肉後，最好能立刻換成武器或防具。



▲跟我們一同探險戰鬥吧！





▲選擇自己喜歡的人物唷！

認識朋友，交換名片

如果覺得一個人玩很寂寞的話，可以和附近的人交談喔 ！ 更可以結成小隊共同冒險。不過最好不要和等級差太多的人結成同隊。戰鬥時避不開恐龍的攻擊，不但會受傷，經驗值也得不到，會害死自己的。

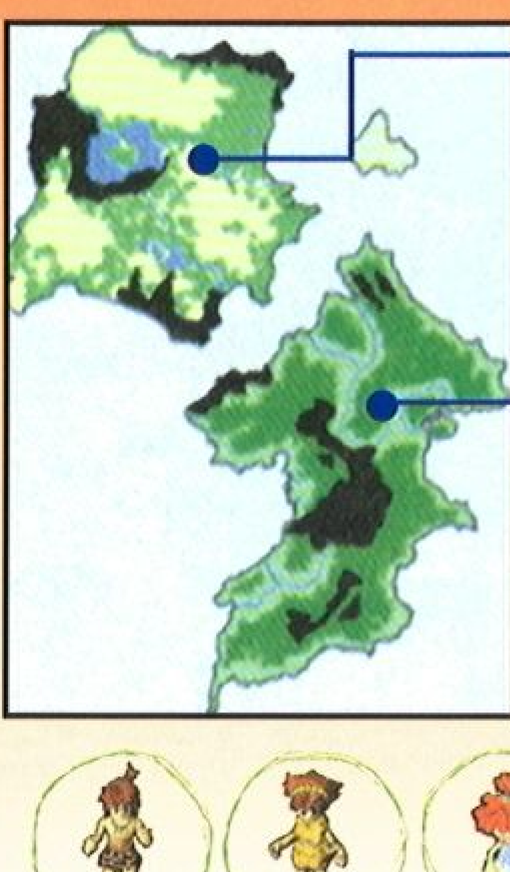
遊戲中可以和寵物龍併肩作戰，共同對付恐龍。戰鬥時最有趣的應該是可以和其他玩家結成小隊的團體戰了吧! 玩家可以使用的武器種類包括斧，棍棒，刺槍，耙，投擲斧，弓，等等。但是不是那麼簡單就可以得到的。另外，裝備上還有一個想得到的就是含有咒術的武器及防具。



▲交個朋友吧！



石器時代的遊戲大陸



塞納斯島

這座島嶼座落於北方，多半是草原，充斥著石的文化，島上還有地方專賣用石頭做的特殊武器喔！

加魯迦島

這是一座叢林島嶼，到處都是少數民族及特殊動物的迴廊，是個獨特且事件多的地方，喜愛探險的人的最佳去處。





進入"石器時代"的世界

再來，就是玩家成為原始人的生活歷程了。 如上圖所示，這個世界中分為兩塊大陸。 在這款遊戲中，依場所不同，土地及氣候及恐龍的分佈狀況也隨之有多樣的變化。

網路RPG遊戲最另人困擾的就是一開始要做什麼好呢 ？ 由於是有別於文明的 "石器時代"，不須要炫麗的技能在身或工作，村落中也相當和平，不須要用武力鍛鍊身體。 "在這裡沒有緊迫的命令任務，你可以依自己的意願，一邊鍛鍊自己，一邊交友，快樂地遨遊在時器時代中。



▲村長的家（遊戲出發點）

戰鬥系統

平時來攻擊的恐龍在畫面上是看不到的， 都是在領地上行走時，突然遭遇到的. 遇到恐龍後， 畫面會切換成戰鬥畫面. 選定戰鬥的動作後， 點選滑鼠即可. 在這裡， 有時碰到其他的戰役， 還可以加入， 幫助其他玩家做好人際關係也是很重要的呢!

和其他玩家的戰鬥是在雙方同意後才能進行的. 所以， 不用擔心會被其他的玩家所打倒. 和其他玩家間的戰鬥也可以育用寵物或項目做賭注. 所以可以舉行（某某村， 鬥力大賽 ~ 優勝獎牌 XXX ）活動喔 ！



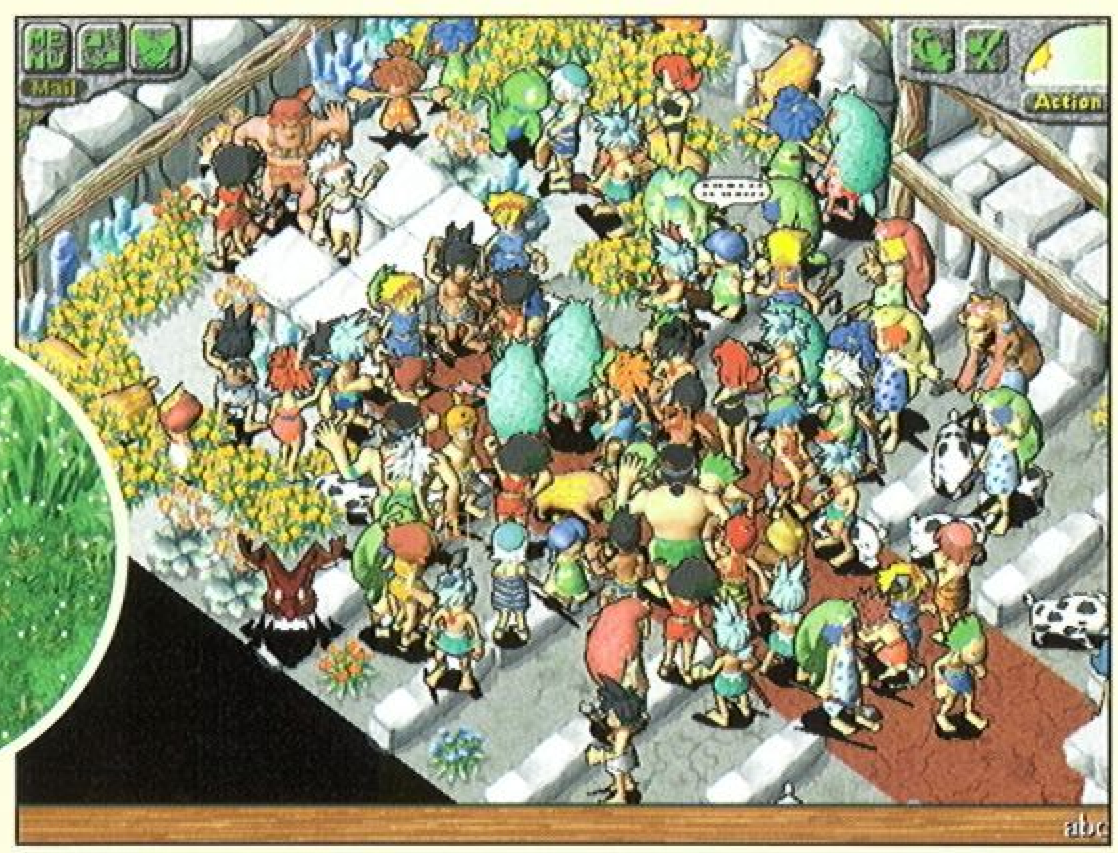
◀ 小豬，讓我們聯手加油吧！！

◀ 人物屬性表

▲學習狩獵技能

同時千人上線

擁有廣大的地圖， 可同時容納2000人以上連線， 嶄新的RPG遊戲. 除了NPC以外的人物， 都是和你一樣上網的玩家. 在網路上創造屬於你的全新的 "新時代"吧 ！



▲盛況空前的結婚典禮實況！

卡哇伊的寵物

在這款遊戲中不可或缺的就是可愛的寵物恐龍了！在戰鬥中使用“捕獲”的命令可以活捉各種的恐龍。捉到的恐龍可以在下次的戰鬥中當成寵物龍來參加作戰。另外，用不到的恐龍可以帶到寵物店出售換取“Stone”（即金錢）。這時候，等級高的寵物龍就可以換到較好的價格。沒錢的時候如果在店裡看到想要的武器時可千萬要忍耐，別把心愛的寵物龍賣出去了。

▼飼養的寵物
與您一起戰鬥！！







什麼是"寵物系統"呢 ？

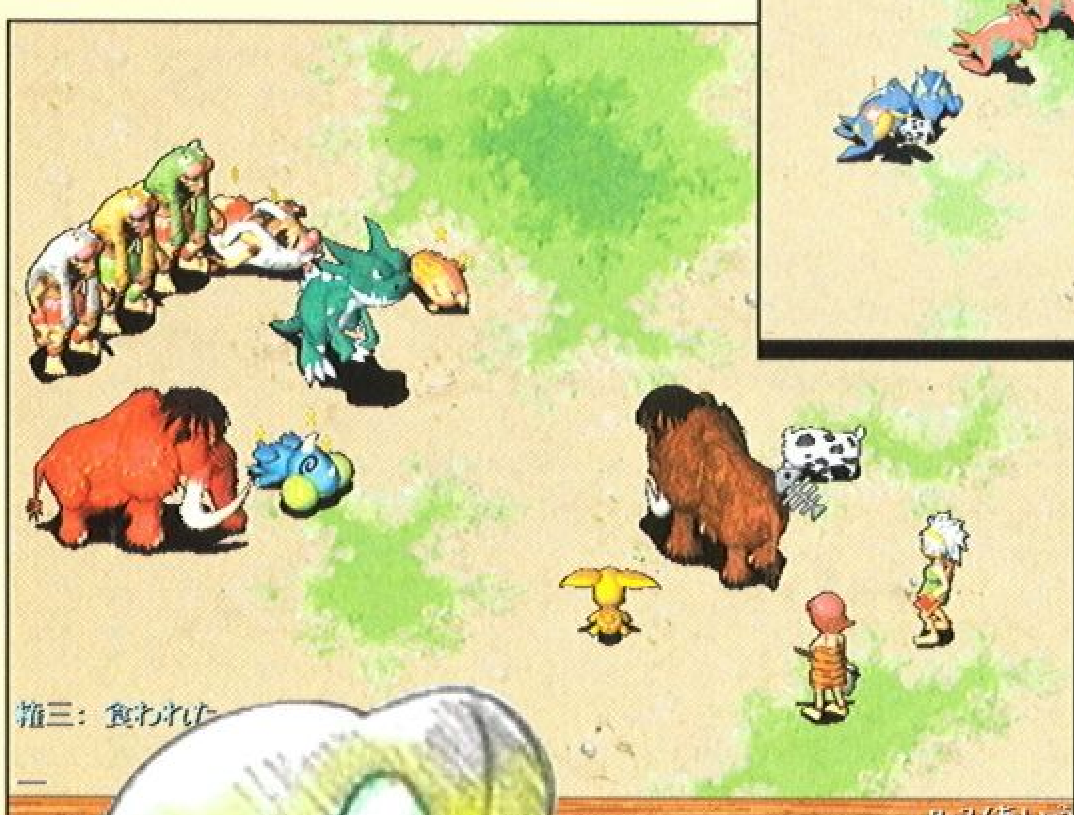
所謂的"寵物系統"是指將來攻擊的恐龍收服後，當成寵物一般飼養著．遊戲一開始，就會依選定的出身村落而有不同的寵物，請在遊戲開始後就帶著它共同成長吧 ！



▲讓寵物攻擊強大的敵人！！





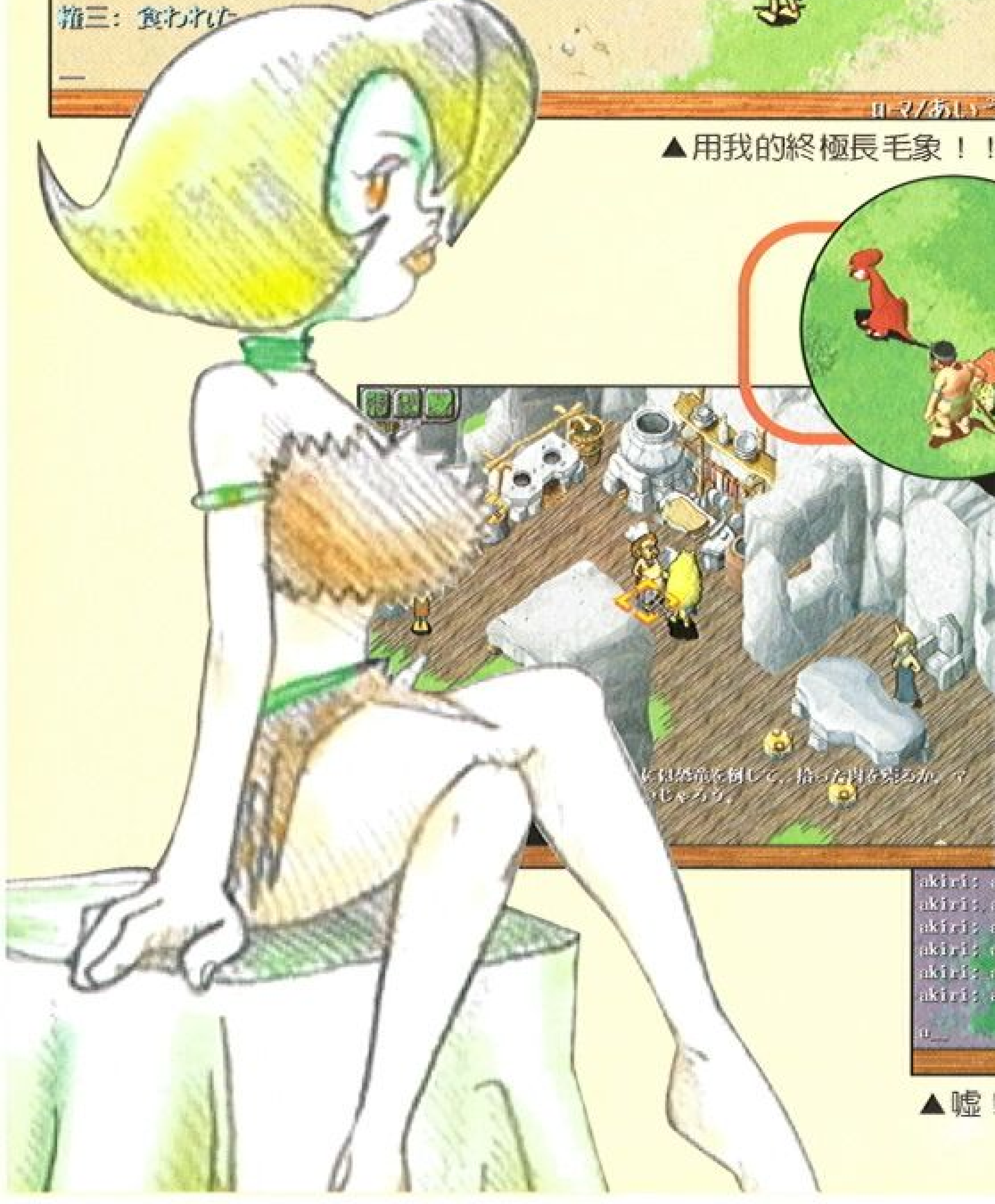


▲用我的終極長毛象！！

寵物會成長

和玩家共同經過戰鬥的寵物會跟著成長．（等級上昇）所謂的成長， 是指寵物會記得特殊的技能．所以，就算外觀相同， 技能完全不同的恐龍也有很多喔 ！







▲噓！別吵！！寵物要到手了！

▼老闆！我想買最聰明的寵物喔！





▲各種人物的動作

寵物的忠誠度

寵物的忠誠度高低是依玩家的行為而改變的．如果戰鬥時勝利，寵物不僅等級提高，忠誠度也會跟著上昇．相反地，玩家處罰寵物，或戰鬥失利人物壽命終了時，忠誠度都會下降．這時，有時寵物不聽指揮， 或任意自己行動．更甚者，甚至會攻擊主人喔 ！

恐龍分成4種屬性

恐龍分屬地，水，火，風等4種屬性．這4種屬性各有其不同的能力．了解各種屬性的特性後，對戰鬥的進行會比較有利．例如，派水屬性的恐龍去攻擊火屬性的恐龍可以收到最大的效果．風屬性的恐龍則會收不到什麼效果．所以，主人對於所飼養的寵物屬性要清楚喔!



▲武術館入口



▲趕快去看公佈欄喔！

卡哇伊 寵物大集合!!



河馬龍
絕招：七星飛鏢



大力士
絕招：超強破壞力



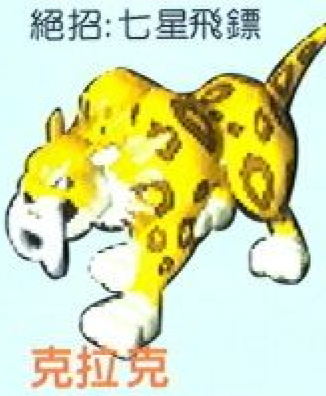
海怪
絕招：圓形攻擊



三角獸
絕招：三角飛鏢



大手哈利
絕招：打巴掌



克拉克
絕招：虎牙攻擊



犀牛豬
絕招：直線攻擊



咕咕雞
絕招：鳥嘴攻擊



五星龍
絕招：五星飛鏢



跳跳龍
絕招：跳躍攻擊



長腳鳥
絕招：連續鳥爪



大力蛙
絕招：超強破壞力



嘿黑龍
絕招：火焰



咕咕龍
絕招：曲線攻擊



長頸龍
絕招：音波神功

卡哇伊小貓咪



愛我就帶我回家喔！

FANCIA來了 在聊天跟CHATRAN聊天，不知道怎麼聊的，我們開始談到了貓經.......。

MAIKO:你也喜歡貓啊?
CHATRAN:對啊。而且我的工作跟貓有關。
MAIKO:好羨慕你喔，每天都能跟貓在一起。我一直都好想養貓，可是我完全都沒有養貓的經驗，也不知道要如何跟貓相處........
CHATRAN:對了，我這邊有隻母貓，剛生下5隻小貓。你要不要養一隻看看?
MAIKO:讓我考慮一下。
CHATRAN:那你考慮之後，發MAIL給我。

(幾天後)
CHATRAN提了一個籃子過來，裡頭有一隻棕毛的小貓咪，是母的。他說這個品牌的貓很乖，很好養的，要我幫他照顧九個月。貓的名字讓我來取.......我想想，叫他FANCIA吧，以後請多多指教啦。





FANCIA的生活

想養出一隻才色兼備的貓咪，主人得從他細微的表情及動作，了解他的想法和需要，給他足夠的愛情、適當的教育，偶爾還得幫他保養一下.......







飼主須知:

親愛的主人，我是CHATRAN。現在要把貓咪交給您，順便告訴您幾件事情:

1. 您可以在安裝遊戲的時候，設定您的名字、性別及小貓的名字(預設為FANCIA)與叫聲。小貓的叫聲有三種，請挑個您喜歡的類型吧。
2. 小貓的成長有三個階段《要他長的好、長的快，記得多留心他的健康及飲食狀況。
3. 從五月起，每個月的五號會舉行一次貓展。您可以決定要不要參加。關於參加辦法，稍後再為您作詳細說明。
4. 這九個月的相處，將會決定小貓未來的命運。未來有許多的可能，看您怎麼對待他了。
6. 「華義愛貓園」(暫譯)在LNTERNET上提供貓展的場地。您可以將養育的成果透過專用的軟體傳送過去，跟別人的貓比比排名，或是交流一下養貓心得。依照小貓的排名，還可以的到新的物品喔!



簡單明瞭的操作指令，讓你輕鬆上手！

指令視窗

主人要做的事情真的很多，跟小貓的互動可不能因此敷衍了事，要真的摸摸他、幫他梳梳毛，完全馬虎不得。



餵食—貓咪在不同的體力和空腹情況下，喜歡的食物也有不同。

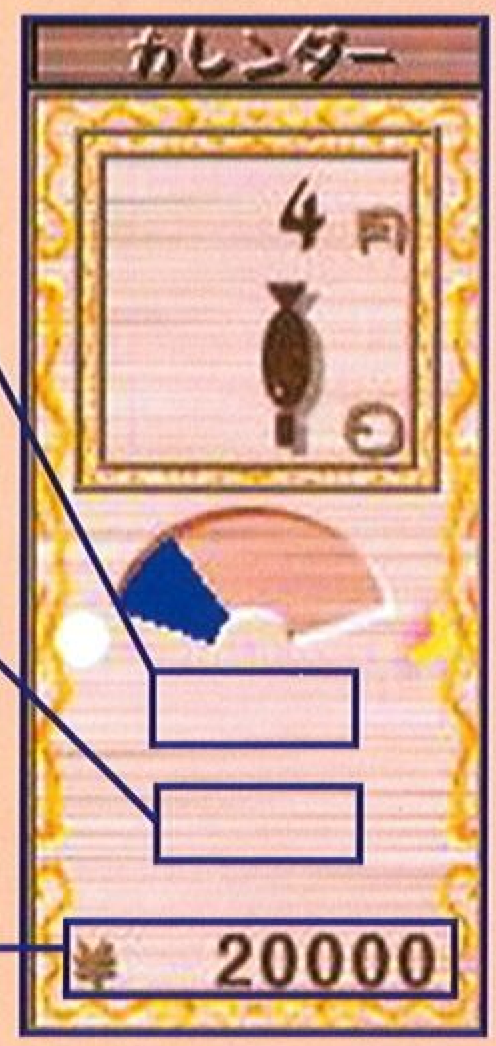


吃藥—萬一貓咪不幸生病，請餵他吃藥，再讓他靜養幾天吧。



月曆視窗

月曆視窗位於畫面的左上角，跟日期或金錢有關的訊息會顯示在此處。



表示指令使用的次數。每天最多可下達四次指令

顯示特殊道具的位置。像這顆鈴鐺是貓展表現優秀時得到的獎品，用它可以了解小貓的心情，有效期限一個月。

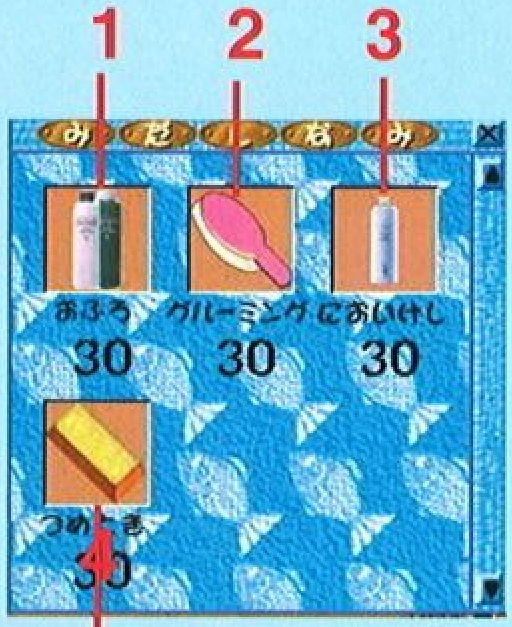
金錢，一開始有20000元



換裝—幫貓咪換造型市主人最大的樂趣。



保養— 一般認為貓示愛乾淨的，但也不能放著不管。



(1)洗澎澎—高興洗澡的時候會唱歌呢。

(2)梳梳毛—不合他的意，手上就多了幾條珊瑚......

(3)噴香香—臭臭的貓咪，周圍會有蒼蠅飛來飛去喔。

(4)磨磨爪子—沒有滿足他的需要，小心府上的家具....



我不要洗澡啦



活潑生動的各種狀況，讓你愛不釋手！





小貓乖乖吃飯不要亂跑



寵物店—補充貓咪的飼料和生活用品，當貓咪長大以後，跑寵物店的次數的確變多了

參加貓展



CHATRAN每個月月初寫來的MAIL，內容不外乎養育的重點，也提醒主人們該帶貓咪去參展了。當然，您可以自由選擇參加與否。一想到這是唯一賺錢的機會，更是唯一了解貓咪狀況的指標，很少人會拒絕吧?從五月起，每個月五號舉辦貓展，參加費1000元，有五種項目供您選擇。看看貓咪的狀況，選擇比較有利的項目吧。

Work of Art

選一張圖，讓貓咪跟著畫。畫的越像，分數越高。



DRESS UP

貓咪自己選，或是主人幫他選一套最合適的衣服亮相。



Good Landing

原理跟抓娃娃機有點像。用滑鼠控制貓咪的位置←盡他落在目標上。



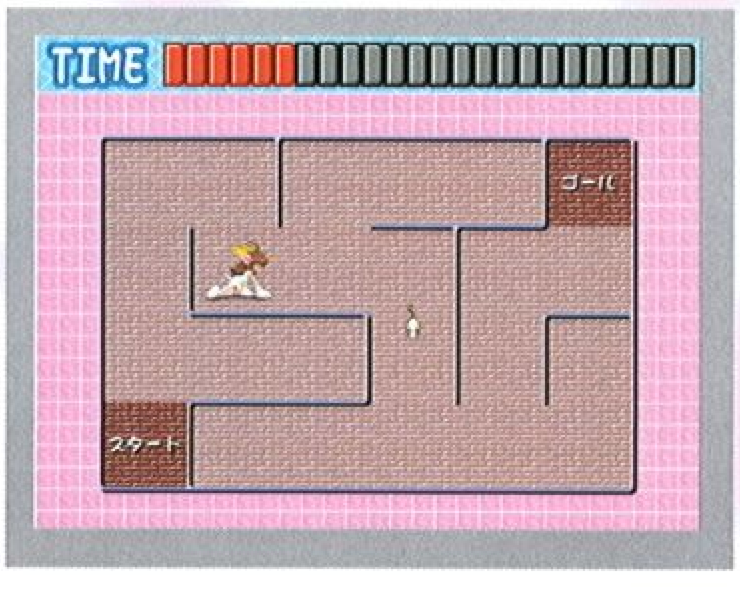
Acoustic Training

彈五個音給貓咪聽，讓他背起來。



Chase Around

主人在地圖上放一隻老鼠，用老鼠引導貓咪在時間內走出迷宮。





～神祕的愛貓大使即將曝光～

詳情請洽華義遊戲網：http://www.waei.net

還有～！
卡哇伊小貓咪專屬網頁區喔！


富邦銀行
ACER
迎接網際信用卡元年
宏碁聯名卡
迎接千禧年的同時，您是否已做好準備迎接網際信用卡元年？
一張為e世代量身訂做的信用卡已經誕生，擁有宏碁聯名卡，
上網暢遊精彩豐富的網路生活。無限驚奇，一卡掌握！
申請SET
免費贈送20小時撥接時數
Acer Mall 會員登錄成功
送3000點網路紅利金
溫情天使
重要日子不漏失
Acer Mall 超優購物優惠
獨享 Acer Mall 宏碁聯名卡
專屬酷炫禮品區
富邦銀行網站 http://www.fubonbank.com.tw
AcerMall http://www.acermall.com.tw
富邦銀行信用卡服務專線：080-099-799

申請說明

■ 年收入55萬元以上歡迎申請金卡
■ 年滿二十歲之大專院校學生憑學生證及身份證正、反面影本可申請普卡

所需文件 請附正、附卡申請人的身分證正、反面影本
☐ 若您是上班族：請附就職單位所發給的扣繳憑單或薪資轉帳存摺影本（請附封面及最近三個月的明細內頁）
☐ 若您是自營或合夥的企業老闆（公司須成立滿兩年）：請附營利事業登記證、列明甲存帳號、最近二期營業稅稅單之影本

申請其附卡，以他（她）的財力證明（如扣繳憑單、薪轉存摺等）作憑證
註：1.外籍人士另備護照及有效居留證影本 2.如須徵求保證人，本行將另行通知
☐ 若您是年滿二十歲之大專院校學生：請附學生證及身份證正、反面影本即可辦理

年費標準

國際卡普通卡	正卡：NT $800	附卡終身免年費
國際卡金卡	正卡：NT $1,600	附卡終身免年費

■ 自第四個月起一年內累積刷卡消費達下列標準，即可享第二年免年費
■ 此後，只要您每年累積刷卡消費達下列標準，即可年年免年費。附卡則終身免年費

帳累金積額數	普通卡		金卡	
	正卡	附卡	正卡	附卡
	2,400元	0	4,800元	0

富邦銀行‧宏碁聯名卡申請書

24小時免費諮詢熱線：080 099 799

正卡申請人資料

姓名 中文 ＿＿ 出生日期 民國 年 月 日
英文 ＿＿（請務必填寫並與護照姓名相同）
身分證號碼 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 婚姻狀況 ☐已婚 ☐未婚 子女人數 人 ☐其他
學歷 ☐博士 ☐碩士 ☐大學 ☐專科 ☐高中、職 ☐其他
戶籍地址 縣 鄉鎮 村 市 市區 里 鄰 路 段 巷 號之 街 弄 樓之
現居地址 電話：( ) ☐同戶籍 ☐另列於下 ☐☐☐
聯絡電話 戶籍地電話：( ) 現居地電話：( ) 呼叫器號碼： 行動電話號碼：
帳單住址 ☐同戶籍 ☐同現居 ☐同公司 ☐另列於下 郵遞區號 ☐☐☐
卡片投遞 ☐親自領取 郵寄：☐同戶籍 ☐同現居 ☐同公司 ☐另列於下 ☐☐☐
住宅所有 居住年數：＿＿年 ☐本人 ☐配偶 ☐父母親 ☐親屬 ☐宿舍 ☐租賃 ☐其他

職業資料

公司名稱 ☐自營 ☐受雇 ☐股東
公司地址 ☐☐☐
電話 ( ) 分機 職稱 營業項目
現職年收入 萬元 其他收入 萬元 到職日 年 月
前服務公司 職稱 年資 年

財務資料

支存	銀行	分行	帳號
活存	銀行	分行	帳號

信用卡名稱	卡號	使用日
		年 月

配偶資料 （若有申請附卡則無須填寫）

中文姓名 ＿＿ 電話 O：( ) H：( )
工作資料 ☐家管 ☐服務公司名稱 ＿＿ 職稱 ＿＿

聯絡人資料 （請列出兩名非同住之親友資料）

姓名		關係		電話	O：( ) H：( )
姓名		關係		電話	O：( ) H：( )

在校生資料 （在校學生請填寫）

就讀學校 校別： 系／所別： 級別：
家長姓名
家長聯絡電話 O：( ) H：( )
家長聯絡住址 ☐同申請人 ☐另列如下 預計畢業時間 年 月 ☐☐☐

附卡申請人資料

姓名 中文 ＿＿ 出生日期 民國 年 月 日
（請務必填寫並與護照姓名相同）英文
身分證號碼 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 與正卡申請人之關係 ☐配偶 ☐父母 ☐子女 ☐兄弟姊妹
學歷 ☐博士 ☐碩士 ☐大學 ☐專科 ☐高中職 ☐其他
現居地址 電話 ( ) ☐同正卡申請人 ☐其他 ☐☐☐
工作資料 公司名稱 公司電話 ( ) 分機 公司地址 ☐☐☐ 職稱 到職日 年 月 年薪 萬元

富邦銀行自動轉帳繳款授權

申請人之簽帳消費款及因本信用卡產生之應付款項，茲授權 貴行自富邦銀行帳戶自動轉帳扣繳，並依下列勾選指定之付款方式扣繳。（僅富邦銀行帳戶方可填寫）
☐ 本人願意使用貴行之循環信用彈性繳款，請按每月帳單上所列「最低應繳金額」扣繳
☐ 本人不願意使用循環信用，請依每月帳單上所列「本期應繳總金額」於帳戶中全數扣繳

扣款帳號 ☐☐☐☐ — ☐☐☐ — ☐☐☐☐☐☐
扣款帳號所有人身分證字號 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
戶名 存款原留印鑑 本行驗印

請您簽名 （申請附卡，請正卡及附卡申請人同時簽名）

● 申請人(含附卡申請人)對上述各項記載均保證正確無訛，並同意本申請書之約定條款。附卡申請人亦為本合約之連帶保證人。申請人並同意貴行得不定期寄送各類郵購商品資訊予本人。
額度：正、附卡暨所有卡別均共用同一信用額度。
(申請金卡者如無法獲發金卡時，茲同意將本申請文件轉為申請普通卡。)

正卡人親筆中文簽名 ＿＿ 年 月 日
附卡人親筆中文簽名 ＿＿ 年 月 日

請勾選正卡卡別
☐ 宏碁聯名卡 萬事達金卡DA 
☐ 宏碁聯名卡 萬事達普卡DB 

請勾選附卡卡別
☐ 宏碁聯名卡 萬事達金卡DB 
☐ 宏碁聯名卡 萬事達普卡D9 

＊不論申請核准與否，本申請表與各項所附文件，恕不退還。
＊富邦銀行保留申請核准與否之權利。
＊預計最近出國日期：＿＿
＊如須以快遞寄送卡片，快遞費用由持卡人自行負擔。

富邦銀行記錄欄 （請勿填寫）

收件日期 年 月 日 編號：
信用等級： 信用額度 萬元 年費優惠計收 正卡： 附卡終身免年費
備註
卡號：
發卡單位： SC： PC：
經副襄理 經辦 對保人
推薦人資料 姓名： 身分證字號： 單位／部門： 富邦帳號：

● 請附上您的財力證明、身份證正、反面影印及本申請書回函，寄至 100台北郵政第39-1039號信箱 富邦商業銀行信用卡部 收。

約定條款主要內容

（本申請書僅載部份重要約定條款供參考，全部約定條款另於卡片寄發時一併送達。如您對該各條款有異議且於收到卡片後並未使用者，請於收到後七日內以掛號書面通知本行，並將卡片剪斷寄回，否則視為同意各該條款。）

申請人(包括正、附卡申請人，以下簡稱甲方)茲向富邦商業銀行股份有限公司(以下簡稱乙方)申請持用乙方發行之信用卡，並同意遵守以下各約定條款：

第五條（年費）

甲方於乙方核發信用卡後，除經乙方同意免收或減收年費外，應於乙方指定期限內繳交年費，且不得以第二十二條，或第二十三條第五項約定之事由或其他事由請求退還年費。但屬本條第二項、第十九條第二項、第二十一條約定之情形，則不在此限。

因不可歸責於甲方之事由，致終止契約或暫停甲方使用信用卡之權利達一個月以上者，甲方得請求按實際持卡月數(未滿一個月，該月不予計算)比例退還部份年費。

甲方於收到核發之信用卡七日內，得通知乙方解除契約，無須說明理由及負擔任何費用或價款。但已使用該新卡者，則不在此限。

第六條（信用額度）

乙方得視甲方之信用狀況及往來情形核給信用額度，且得由乙方自行、適時地調整甲方信用額度。甲方如需超額使用時，需事先徵得乙方之同意。未經乙方之同意，甲方消費時不得超過其消費額度，否則乙方得隨時停止該信用卡之使用，並得指示特約商店逕行沒收該信用卡。

甲方除有第八條第五項第五款但書所定情形外，不得超過乙方核給之信用額度使用信用卡。

甲方及其連帶保證人對其超過額度消費之帳款，及該信用卡停止使用生效前或生效後所發生之帳款及費用，仍應負連帶清償之責。

第七條（契約雙方之基本義務）

乙方應以善良管理人之注意為甲方處理使用信用卡交易款項之清償事宜。

甲方之信用卡屬於乙方之財產，甲方應妥善保管及使用信用卡。

乙方僅授權正卡持卡人或附卡持卡人本人在信用卡有效期限內分別使用，不得讓與、轉借、提供擔保或以其他方式將信用卡之占有轉讓予第三人或交其使用。

甲方使用自動化設備辦理預借現金或進行其他交易，就其交易密碼或其他辨識持卡人同一性之方式，應予以保密，不得告知第三人。

甲方不得與第三人或特約商店偽造虛構不實交易行為或共謀詐欺，以信用卡簽帳方式或其他方式折換金錢或取得利益。

違反第二項到第五項約定致生之一切消費款及損害，應由甲方及其連帶保證人負連帶清償責任。

乙方應確保廣告內容之真實，對甲方所負之義務不得低於廣告之內容。

第十條（預借現金）

甲方在乙方所核定信用額度內可向乙方指定機構（包括指定機構之分支機構及提供該項服務之自動櫃員機）預借現金，每筆交易除須負擔乙方規定之費用外，且須另依各辦理預借現金機構之有關規定支付手續費。

前項乙方規定之手續費計算方式如下：

每筆預借現金手續費=預借金額X3.5%元（不足新台幣150元，以新台幣150元計）應付預借現金指定機構之費用及上項手續費，併入每月帳款計收。預借金額於當期繳款期限截止日前如未全部清償，乙方得就未清償部份依第十四條約定計收循環信用利息。

甲方不得以信用卡向未經主管機構核准或非各信用卡組織委託辦理預借現金之機構或向第三人直接或間接取得資金融通。

第十二條（帳單）

乙方於每月繳款期限前，寄送消費明細及帳單給甲方核對。如甲方於當期繳款期限起7日前，仍未收到消費明細及帳單，應即向乙方查詢，並得請求以掛號郵件、普通郵件或傳真方式補送，其費用由乙方負擔。甲方不得以未收到消費明細及帳單為抗辯，延遲或拒絕繳款。

甲方於申請表格所載連絡地址或其他聯絡方式有所變更而未通知乙方者，則以最後通知之連絡地址或申請表格上所載連絡地址為乙方應為送達之處所。乙方將業務上有關文書或應為之通知，向甲方最後通知之連絡地址或申請表格所載連絡地址發出後，經通常郵遞之期間，即視為已合法送達。

第十三條（帳款疑義之處理程序）

甲方如對消費明細及帳單所載事項有疑義，須於繳款截止日前，檢具理由及乙方要求之證明文件（如：簽帳單或退款單收執聯）通知並請求乙方向收單機構調閱簽帳單或退款單，或就該筆交易依各信用卡組織之作業規定，向收單機構或特約商店、辦理預借現金機構主張扣款，並得就該筆交易對乙方暫停付款。

甲方未依前項規定通知乙方者，推定消費明細及帳單所載事項無錯誤。

因發生疑義而暫停付款之帳款，如經乙方證明無誤或非可歸責於乙方之事由而不得扣款時，甲方於受乙方通知後應立即繳付之，並自乙方代墊消費款之日起，以年息百分之十七點五計付利息予乙方。如甲方有請求乙方向收單機構調閱簽帳單或退款單時，並應給付乙方調閱簽帳單手續費，每筆為新臺幣100元。

第十四條（一般繳款、循環信用及逾期手續費）

甲方當月簽帳消費之全部金額應於當期繳款截止日以前存入指定帳戶以供乙方扣帳或逕行繳付乙方或其所指定之代收處所；上述期限如遇國定假日或星期假日則順延至次一營業日，逾期時應自乙方代墊簽帳消費款之日（即實際撥款日）起計算至該筆帳款結清日止按年息百分之十七點五（如有調整，將於當期結帳帳單另行通知）逐日計算之循環信用利息及按前述循環信用利息加計百分之十之遲延利息。

甲方所為之給付，不足清償全部債務時，依費用、利息、本金先後抵充之。

甲方於持卡期間，得以循環信用方式彈性繳款，於當期繳款截止日前將最低應繳金額以上（或等於最低應繳金額）款項繳付乙方，不適用第一項當期清償全部之應付帳款約定。乙方得向甲方收取年息百分之十七點五（如有調整，將於當期結帳帳單另行通知）按日計算之利息，且甲方得隨時清償其原延遲付款金額之全部或一部。

甲方每月最低應付款額不得少於全部未償還餘額之百分之五（且不得低於新臺幣壹仟元）暨其他費用（例如：預借現金手續費、掛失手續費、調閱簽單手續費、年費...等），若甲方之全部未償還餘額已超過甲方之信用額度時，甲方應同時繳納逾信用額度之金額及全部未償還餘額之百分之五之金額。

甲方於當期繳款期限前依當期帳單所列帳款結清全部應付帳款者，該應付帳款自當期結帳日起至當期繳款期限之循環信用利息，不予計收。

甲方若逾期繳納每月最低應付款額者，甲方則喪失循環信用之期限利益，應按全部未償還餘額加計如本條第一項之循環信用利息及遲延利息，償還乙方。循環信用彈性付款，如有未盡事宜，依財團法人聯合信用卡處理中心制定之「聯合信用卡循環信用實施綱要」辦理。

循環信用利息計算之公式如下：

累計未繳消費款(含本行實際撥款日新增消費款)×年利率(按當期月結單利率)/365=當日循環信用利息。

範例：持卡人在11/10消費新台幣3,000元；11/15 為銀行代墊簽帳款入帳日，金額為3,000元；12/2銀行結帳應繳總額為3000元；12/18帳單繳款期限，收到持卡人繳納最低應繳金額1,000元；12/20銀行代墊簽帳款入帳日，金額為20,000元；1/2銀行結帳應繳總額為22,042元，循環信用利息為46元。其圖解及計算方式如下：

11/10	11/15	12/2	12/18	12/20	1/2
持卡人消費	銀行代墊簽帳款入帳日	銀行結帳應繳帳款	帳款繳款期限持卡人繳	銀行代墊簽帳款入帳日	銀行結帳應繳帳款
NT$3,000	NT$3,000	NT$3,000	NT$1,000	為NT$20,000	NT$22,046

(3,000元-1,000元)×(11/15至1/1)/365×(年利率17.5%)=2,000元×48/365×17.5%=46元

第十六條（國外交易授權結匯）

甲方所有信用卡消費款項均應以新台幣結付，如交易(含辦理退款)之貨幣非為新台幣時，則授權乙方依據聯合信用卡處理中心與有關信用卡國際組織所約定之匯率，換算為新台幣並加收百分之一手續費後結付；且甲方授權乙方為中華民國境內之結匯代理人，辦理甲方所持用之各種在乙方所發給之國際信用卡在國外簽帳消費之結匯手續，結匯手續悉依中央銀行有關規定辦理，手續費由甲方負擔。若甲方應支付之外幣結匯金額累積超過法定限額者，甲方應於乙方要求時，立即以外幣支付該超過法定限額之款項。

第十七條（卡片被竊、遺失或其他喪失占有）

甲方之信用卡如有遺失、被竊、被搶、詐取或其他遭持卡人以外之第三人占有之情形，應儘速以電話或其他相當方式通知乙方或其他經乙方指定機構辦理掛失停用手續，並依乙方規定繳納掛失手續費每卡新台幣1000元。甲方及其連帶保證人對於辦妥書面掛失手續之前二十四小時以前遭冒用所致之損失，無論其簽名是否相符，均應連帶負清償責任，甲方未妥善保管信用卡致被人冒用時亦同。前項遺失、被竊或其他遭持卡人以外之第三人占有之情形，如甲方有按期繳納年費，並於遺失七日內向警察機關報案及補辦妥書面掛失手續，乙方承擔追溯自掛失前二十四小時起（在自動化設備預借現金部份仍自甲方辦理掛失停用手續時起）遭冒用之損失。惟若有下列情形之一者，不適用之：

(1)甲方未辦妥書面掛失手續及補具報案證明者。

(2)甲方故意將使用自動化設備辦理預借現金或進行其他交易之交易密碼或其他辨識持卡人同一性之方式告知第三人者

(3)甲方與第三人或特約商店共謀詐欺或為其他不誠實行為或經證明有牽連關係者。

(4)遺失或被竊之信用卡係由甲方之配偶、家屬、與其同住之人、受僱人、代理人、直系或四親等內旁系血親、三親等內姻親冒用者，但甲方持有證明已對其提出告訴者，不在此限。

(5)信用卡被冒用後拒絕協助或接受被調查者或其他違反誠信原則之行為者。

(6)第三人冒用為甲方所知悉或容許或故意將信用卡交其使用者。

(7)未繳納年費及掛失手續費（每卡新臺幣1,000元）者。

(8)甲方違反第八條第一項約定，未於信用卡簽名致遭第三人冒用者。

(9)甲方發生信用卡遺失或被竊等情形而怠於立即通知乙方，或甲方發生信用卡遺失或被竊情形後，自當期繳款截止日起已逾20日未通知乙方者。

第十八條（正卡遺失被竊附卡之處理情況）

正卡掛失或經停止使用者，附卡亦應停止使用並交回乙方，其再行使用者，除對已簽帳之消費帳款應連帶負責及自行負擔一切民事責任外，如因未交回致被特約商店沒收時，並應賠償乙方依約支付予特約商店之獎金；附卡遺失時正卡可繼續使用，但仍須辦理附卡掛失手續並申請補發。

第二十二條（信用卡使用之限制）

甲方如有下列事由之一者，乙方無須事先通知或催告，得降低甲方之信用額度、調整循環信用最低應繳比率或金額或暫停甲方使用信用卡之權利：

1、甲方違反第二條第一項、第七條第二項、第三項、第五項或第十條第四項者。

2、甲方故意將使用自動化設備辦理預借現金或進行其他交易之交易密碼或其他辨識持卡人同一性之方式告知第三人者。

3、甲方連續二期未繳付最低應繳金額或所繳付款項未達乙方所定最低應繳金額者。

4、甲方依破產法聲請和解、聲請宣告破產、聲請公司重整、經票據交換所宣告拒絕往來、停止營業或清理債務者。

5、甲方為法人或非法人團體之法定代理人、代表人、管理人者，關於該法人或非法人團體因存款不足而退票、經票據交換所公告拒絕往來者。

6、甲方因刑事而受有期徒刑以上之宣告或沒收主要財產之宣告。

甲方如有下列事由之一者，經乙方事先通知或催告後，得降低甲方之信用額度、調整循環信用最低應繳比率或金額或暫時停止甲方使用信用卡之權利：

1、甲方違反第二條第二項，乙方已依原申請時填載資料之聯絡地址、電話通知而無法取得聯繫，或甲方職業或職務有所變動足以降低原先對甲方信用之估計者。

2、甲方有一期未繳付最低應繳金額或所繳付款項未達乙方所定最低應繳金額者。

3、甲方違反第六條第二項約定超過信用額度使用信用卡交易者。

4、甲方存款不足而退票，或其為法人或非法人團體之法定代理人、代表人、管理人，而該法人或非法人團體存款不足而退票者。

5、甲方遭其他發卡機構暫停使用信用卡之權利或終止信用卡契約者。

6、甲方受強制執行或假扣押、假處分或其他保全處分者。

7、甲方因其他債務關係被提起訴訟，或因涉及刑事被偵查或起訴者。

8、甲方對乙方（包括總行或分支機構）其他債務延不償還，或其他債務有延遲繳納本金或利息者。

9、甲方依約定負有提供擔保之義務而不提供者。

乙方於第一項或第二項各款事由消滅後，或經乙方同意甲方釋明相當理由，或甲方清償部份款項或提供適當擔保者，得恢復原核給甲方之信用額度、原循環信用最低應繳比率或金額或使用信用卡之權利。

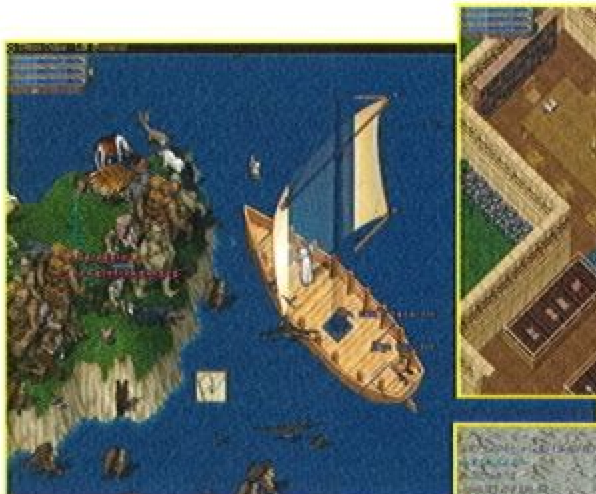
第二十七條（管轄法院）

甲方及其連帶保證人不履行本約定條款致涉訟時同意以臺灣臺北地方法院或臺北簡易庭或________地方法院或________簡易庭為第一審管轄法院。

本月專題

1999年網路RPG大評鑑

主編／李永治





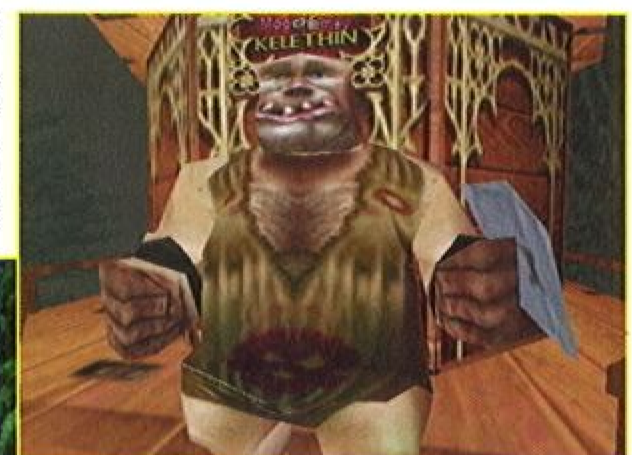
各位好！隨著千禧年的雜誌改版，由編輯部規劃的本專欄－專題企劃再度上場亮相啦！往後本專欄的內容將以各種熱門話題的探討為主，所以讀者們往後覺得有那些想要知道或瞭解的，請以E-mail到本社編輯部給筆者收，我們將會以各位所建議的話題，來準備更豐富的內容。




本期為各位呈現的，便是近年來的熱門話題－網路遊戲（Net Game）。何謂網路遊戲呢？雖然能支援上網或在網上對戰的遊戲相當多，但以較狹義的定義而言，網路遊戲指的是玩家必須經由網際網路，進入遊戲廠商所準備的伺服主機，與其他玩家互動的遊戲，所以應稱為網際網路多人互動式遊戲較恰當。而我們今天所要探討的，便是網路遊戲之中最受矚目的焦點－網路RPG。



從前陣子開始，隨著網路熱持續發燒不斷，網路RPG也開始成為各廠商的重頭戲之一；自從國內自製的萬王之王頗受好評之後，便有遊戲廠商將網路RPG引進台灣，甚至還建立專屬台灣的伺服主機。






為了讓各位讀者能瞭解目前的網路遊戲有那些，它們的表現及評價又是如何，我們特地請到了對網路RPG頗有專精的兩位本刊專欄作家－劉昭毅及蔡宗穎，為各位讀者們介紹分析這些遊戲的內容及特點，並為這些遊戲做出評分表，希望讀者們能夠藉著本次企劃內容，瞭解網路RPG的真正面貌，也為往後的網路遊戲熱潮提早做些準備。





網路創世紀 Ultima OnLine

E-mail:grx@tomail.com.tw ／G.R.X



■當年轟動一時的網路遊戲 UO

Ultima OnLine（以下簡稱UO）是由知名電腦遊戲公司ORIGIN以其創世紀系列RPG遊戲為背景，在1997年所設計的一套網路遊戲。UO不僅在當時造成玩家轟動，業界震撼，並創下多項新的遊戲紀錄，也從此改寫了遊戲歷史，正式將遊戲帶入網路時代，可說是網路遊戲最成功的先驅者。

2 逼真細膩的物件設定



■玩家可以自由的配置資料視窗

UO的遊戲畫面主要是以2D平面顯示，人物以略微45度的方式呈現。整個遊戲世界可以用兩個字來形容，那就是"細膩"！一切可以裝備或是使用的物品，都有專用的造型顯示，從刀劍、護甲、寶石到藥材、書本、傢俱、食物，甚至樹上砍下的木頭，山邊挖出來的礦石等，造型數量之多可說創歷年來遊戲之最。



■玩家可以隨著自己的電腦等級來調整視窗大小

2 能實現心中理想的廣闊天地



■地下城探險之旅

如此細膩的物件，自然也就使得UO世界畫面精緻許多；且其獨特的畫面結構，亦可讓玩家自由調整各種資料視窗的擺設，並依照自己的喜好，將畫面調整到最合適的狀態.

其實，筆者覺得UO最成功的地方　，不在於其畫面效果。而是在於它那獨特的遊戲結構，而"自由"便是這個結構中最大的特色！在UO中，你不一定要整天追著怪物打，也不一定要變成人人尊敬的聖者，更不會強迫你要玩遍整個世界才能有所成就：在這個世界中，你要變成什麼樣的人，全看自己的決定！一個戰無不勝的戰士，或是一個救人無數的醫師，或是人人喊打的通緝犯，甚至一個連刀都沒拿過的商人…等，高達50種的職業技能，讓你想變成什麼就練什麼！



■玩家可以在UO中購買不動產。創造一片屬於自空間

遊戲最終的目的，也是由玩者自己來訂定目標，而房地產便是其中最實在的一個標竿。從擁有一棟小房子，到由庭院的中房子、雙層別墅，甚至要塞、城堡等，只要你有能力、耐力跟毅力，平地起高樓絕不是一件不可能的事！



■一間頗具規模的"百貨公司"

房子除了提供一個自由、隱私的個人空間外，還可以拿來當商店經營呢！僱幾個NPC店員，再將你的房子擺設一番，一間商店就這樣開張了！如何選定好地點，如何掌握成本與原料間的營收，甚至如何打垮附近店家，讓自己成為日進百人的大商店…不要懷疑，在UO中經商的手腕可是一們大學問呢！

2 合作與競爭的人際關係

在人於人之間的互動方面，UO也提供了相當完善的工會規則、房屋共用管理規則，以及最引起爭議的PvP（玩家對戰）規則。在工會規則方面，UO不僅允許人與人之間可以自由組成工會（不必透過任何管理者）



■玩家與玩家之間的工會戰

，還允許同工會的人們互相練功成長；不論是新手或是老手，都可以互相組隊前往危險區域探險，大家互相幫助、彼此照應，不會有等級能力上的隔閡。

在房屋管理方面，你可以跟朋友們一起分享房屋（就是同居啦！）並適度開放某些權限給你的“同居”朋友（如果是商店的話，還可以聯合經營呢！）



■大家集結，準備開戰

此外，UO雖然允許PK（Player killer、玩家殺手）的存在，但成為PK的人必須要付出很大的代價；並且UO亦嚴格規範了PK殺人的時間次數，讓整個大陸不至於橫行太多個殺人魔王。



■一場慘無人道的PK大戰

試想，一個已經發行快三年的老遊戲，畫面、音效都已經是二流的產品了，為什麼到現在，每天全世界還是有那麼多人窩在這個遊戲中呢？我想，原因就是在於它那獨特的遊戲結構與耐玩度吧！



■有趣的工會活動



■令人難忘的聖誕舞會

2 屬於台灣人的新樂園

記得當初半年多前，筆者離開UO世界時，跟UO的友人說過一句話：雖然UO對我已經失去了冒險心與吸引力（因為我已經在UO世界中打滾了一年半了），但是只要UO給台灣玩家一個專屬舞台，我一定會再回來的！如今，台灣真的成為UO在全世界的第13個伺服機所在的國家，而我也信守承諾，再度開啓了我的付費帳號，再度回到UO的世界中。



■一場精深的比武大會



■當年離開UO時的惜別會

在這個名為FOR-MOSA（福爾摩沙）的台灣UO伺服機中，我再度遇到了當年生死與共的戰友們，也遇到了無數個跟我講個同樣語言的新手們（還有一堆看到我就說“你是G.R.X？我就是看你專欄才玩UO”的讀者呢！）

結　論

為什麼我會甘願每個月付一筆錢，回到一個對我已經沒有新奇吸引力的遊戲呢？其實，除了友誼外，最重要的，便是以行動表達我對UO發行公司的敬意！台灣在世界舞台上，只是個彈丸之地，而這個架設在和信寬頻網路底下的UO伺服機，代表的正是台灣在世界遊戲界的新地位！



■大家一鞠躬，下次再會

我相信，如果UO台灣伺服機能夠發展到一定規模的話，那世界上將會有其他網路遊戲公司，願意到台灣來架設專屬的伺服機～當然，我也相信能在台灣伺服機中玩到我今年最期待的遊戲－UO2。



■一個令人永難忘懷的經典--UO

萬王之王 KING of KINGS

作者：I'm

前言



■萬王之王的世界全圖

架設在清大裡的MUD遊戲—萬王之王，原本只是一位研究生的專題；在經過不少玩家的線上測試及鼓勵之後，整個萬王之王的結構也越趨完整及豐富。圖形化的構想緣由很多，但還是與網路遊戲的日趨漸行有很大的關係。

在經過一段時間的努力及華彩的資金協助之下，整個萬王之王由原本的BBS文字MUD，完全轉換成一個Internet的線上RPG。

圖形化的KK

萬王之王（簡稱GKK，G: Graphic; KK: King of Kings;）在圖形的轉換上，分為兩種方式進行：一種是以場景為主的3D pre-render圖形，舉凡是任何自然景觀，或者是房屋建設等，都是先由3D繪圖軟體輸入，再進行圖形編修；另一種則是以real 3D為主的角色圖形，包含了GKK所有的玩家人物（PC）、非玩家人物（NPC）及散居各地的生物（MOB）等，都是以3D即時演算的方式呈現。至於遊戲的畫面，則是與一般的RPG一樣，採以斜向角度的視點來進行。


■強大的法術爆發出七彩光芒



■萬王之王的登錄畫面

因為有3D即時演算的關係，所以玩家在進行GKK時，需要有較高檔的硬體設備，而且最好是配備有3D加速卡。



■角色創造畫面

特有的『國家』組織

網路遊戲之所以迷人的地方，就是在於個人與線上玩家之間有趣的互動關係。GKK利用『國家』單位的組成，將四面八方上線的玩家結合起來，並且賦予玩家們各種權利去實現心中的理想與願望。


■依序行進的玩家隊伍

玩家在GKK裡可以完全依照自己的想法進行遊戲，因為各種規則與玩法都已經交由玩家自己去訂定與制衡。『國家』的形成，使得萬王之王裡儼然形成一個小型的世界，這個小型的世界就像是我們所生活的現實世界一樣。


■水晶礦坑深處的守護神－黃金巨龍

『國家』並不是一個單純的虛擬組成團體，當一群志同道合的玩家通過條件並建國完成後，系統就會給予該國一塊領土。剛開始時土地上只是荒蕪的一片，所以身為國王的玩家就必須帶領其它的玩家一起來開發，並且建設國家；國王也可以適時任命其他的玩家做為『大臣』，來幫忙處理國務及進行國家的發展。

國家與國家之間亦可以互相同盟，當遇有困難時，便可以尋求適當的外交途徑來獲得幫助。當國與國之間相互發生摩擦之後，若是雙方（或者多方）無法以和平的方式解決，那就只好以『戰爭』的方式來捍衛自己的立場。

戰爭結束後，戰敗國除了負擔大筆的賠償金額以

外，整個國家的發展指數會下降並且還停頓下來；除此之外，玩家還必須趕緊補回因戰死亡而降低的角色技能值。一場戰役下來，通常都是死傷慘重，民不聊生，真的是反應了現實生活的一面。



■國家領土以及王國建設

萬王之王唯一的規則與玩法，就是讓玩家可以自由自在、天馬行空地創造出心目中理想的世界及遊戲。

職業與指令介面

GKK裡面提供了三種基本職業（戰士、法師、牧師）供玩家選擇，當角色成長到一定的等級之後，就可以進行轉職的動作；每一個基本職業又可分出三種職業，總計有九種擁有各種不同屬性的職業可以成長。不過最近該遊戲又將進一步開放二轉職，每一個一轉職業又可再分出三種，屆時將會有27種的二轉職業出現！



■召喚出強大的龍族

遊戲中一共有七張系統介面，用來表示角色資料的介面以外，有幾張介面都放置著各式各樣的按鍵指令（快速鍵），並且有各自獨立的功用。因為GKK的前身是文字化介面的KK，為了可以完全圖形化表現，便將這些指令由文字直接轉成Icon指令，方便玩家使用；當然熟悉以前KK的玩家，還是可以用完全『鍵入指令』的方式來進行遊戲。事實上，在GKK裡面的某些bug還真的是需要利用手鍵指令才能克服，例如追蹤快速移動中的敵人，光是利用滑鼠，是絕對不可能鎖定的。

在這些系統介面當中，最有趣的應該就屬『情感指令』這個介面了。玩家在遊戲中可以適時地使用這個介面裡的各種情感指令，來表達自己的感覺給其他的玩家知道，而且當玩家在下達這些指令時，畫面上的角色也會跟著做出相同的動作來，感覺上相當有趣。其他的線上遊戲雖然也有情感表達的系統，但是沒有一個做得比GKK的這個情感系統要來得方便使用及活潑多變。



■哇！好巨大的神鎚！

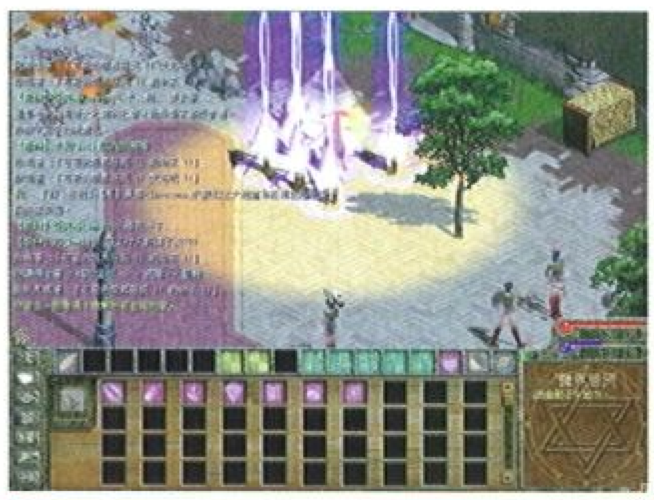


■魔法灌爐可製作出特殊的魔法武器

遊戲裡中含有背景音樂及各種音效，音樂是以CD音軌的方式錄製，在世界裡每一個獨立的區域都會配上一首專屬的BGM；另外當玩家在施放法術時，可以聽見角色在唸魔法咒的語音效果及施法音效。

MUD與Internet Game的分別

在GKK的世界裡，玩家必須隨時累積自己的人脈資源。有時候解決問題的方法並不只是光靠武力即可，對於一個聲望高且廣受歡迎的玩家來說，他所提出的建議或者是看法，通常比較容易被其他的玩家所接受，所以在遇到各種問題或是麻煩時，也可以比較輕易地解決。



■炫爛無比的法術效果

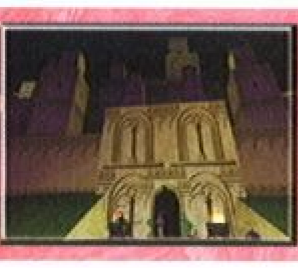
GKK最成功的地方，就是將這種既虛擬卻又實際的『人際關係』完全地溶入遊戲當中，遊戲裡面也提供了結拜、收養、結婚的功能，所以玩家常常會因為這個『虛擬世界』的友情而認識『真實世界』的好朋友。

不論怎麼說，萬王之王的確是從一個BBS上的MUD遊戲，成功地圖形化成為一個Internet上的Online Game了。但嚴格來說，這也僅於成功的圖形化而已，遊戲本身的內容並沒有如其他線上遊戲來得豐富；又或者應該說，目前GKK還是屬於一個MUD的格局？（應該歸咎於趕推的時間太快！）畢竟多數的MUD是不需要付費的，但是一個需要收取維護費用的Online Game就不同了。要吸引多數的玩家每月固定付費玩Game不是一件容易的事。



■比武大會的熱門場面

雖說目前GKK擁有廣大的客戶群在，但事實上，GKK目前佔有台灣市場的最大優勢，還是在於語文上。不過目前雷爵的動作頻頻，積極地舉辦各種活動，並且開始公開二轉職業的資料設定，相信將會對GKK注入更豐富的遊戲內容及品質。



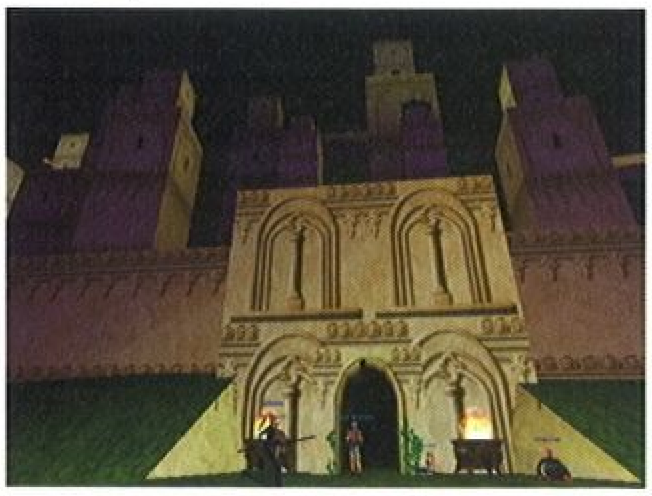
無盡的任務 Ever Quest

/G.R.X
Email:grx@tomail.com.tw

Ever Quest (以下簡稱EQ)是由989工作群(SONY贊助)在1998年所設計的一款全3D網路RPG遊戲，該遊戲目前在國內正由英特衛所代理發行中。

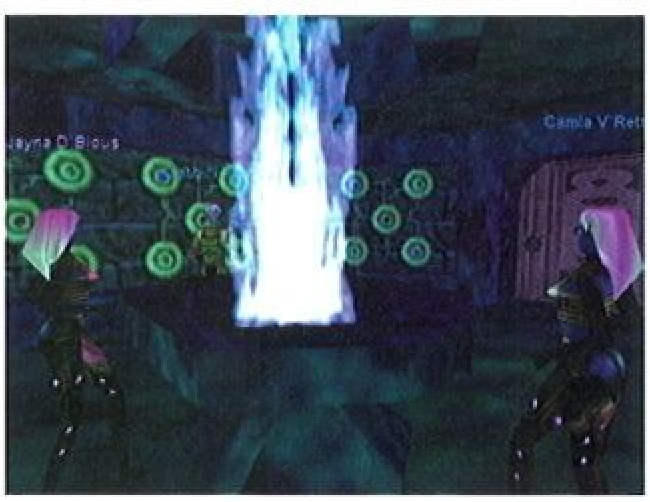
4 完全3D成形的虛擬世界

EQ打從在媒體發佈製作消息後，便立刻成為衆網路玩家的焦點所在；該遊戲不論是畫面或是音效上，都可稱是當時代頂尖的一個作品。EQ也是第一個將網路遊戲帶入3D虛擬實境的作品。



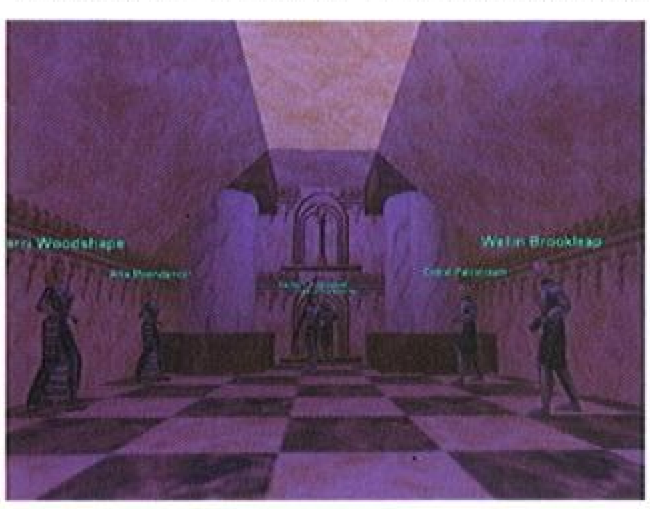
■以3D顯示的城市

正如同您時下所見的3D遊戲一般，整個EQ世界全部以1:1的比例架構在3D環境中。在3D加速卡的威力之下，呈現出令人讚嘆的華麗效果。不論是建築、地形、人物或是怪物，都是那麼生動、實在；而霧化、光影、天候等效果，更是讓人彷若身置其中。



■暗黑精靈的魔法祭壇

當然，有最好的畫面效果，就要搭配最棒的故事場景。在989的用心設計下，你隨時都可以獲得會心的感動，像座落於森林深處的精靈故鄉，位於海邊的偉大城堡，深入地底的暗黑城市等；而小若手掌的迷你妖精，飛馳在空中的獅鷲，巨大如塔的獨眼巨人等，更是以1:1的比例忠實呈現在你的視野中。最後，再搭配上3D呈現的立體音效，ohohoh！您說，這個世界能不深深地擄獲RPG迷的心嗎？



■精靈城市的牧師聖殿

4 各類種族群居的奇幻國度

在架構上，EQ以呈現出完整的RPG世界觀聞名。在遊戲中，玩家可選擇扮演的種族高達十二種，包括人類、精靈、矮人、巨人、食人魔等等，而這也意味著你所遇到的其他玩家，都不再會是一模一樣的標準樣板；他們可能是矮你一大截的小鬼頭地精，也可能是高你一大截的巨大食人魔。另外，高達十四種的各式職業，亦可以讓您嚐嚐不同的職業風格與練功方式。



▲食人魔族的某個玩家



■彈奏樂器的吟遊詩人

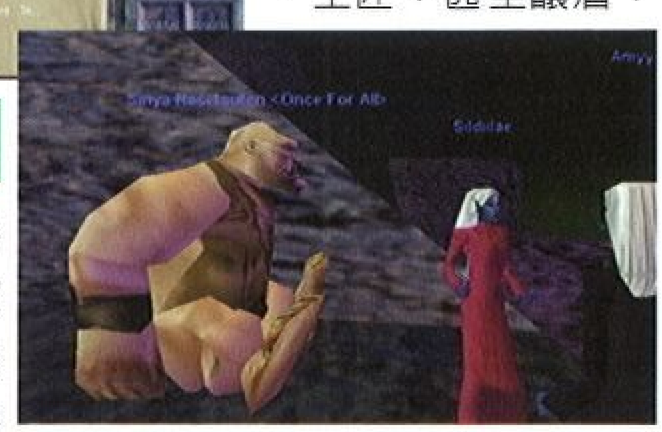


■高等精靈與半精靈種族

龐大的魔法系統與技能系統，可說是EQ的另一項創舉。其不僅有擁高達百來種的法術種類與七十幾種的各式技能，還擁有一套相當複雜的工具系統；不論是裁縫、煉鐵、製弓、鐵匠、工匠，甚至釀酒、烹飪，製造陶器等，幾乎可以說玩家想做什麼就可以去學什麼，而且過程還相當複雜。



▲EQ魔法書介紹



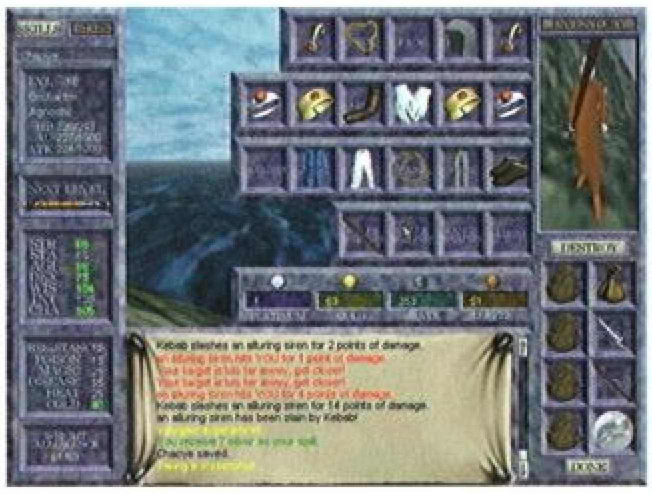
■暗黑種族-- 食人魔與暗黑精靈

4 嚴酷的生存體系



■與獨眼巨人的對決

可惜，跟其他遊戲不同的是，在EQ中玩家是沒有辦法光靠非戰鬥技能為生的，不論你是要練什麼技能，第一件事便是先去打怪物提昇等級：你沒有打死或是打贏一堆可怕怪物前，你是什麼技能都練不上去的！而且在EQ中，並不是每種怪物你都可以打的，你必須要跑遍整個大陸尋找適合你的怪物，不然，你可能會因為打錯怪物而死亡，繼而被倒扣掉你一個禮拜辛苦練得的經驗值！



■全身的配件一覽

此外，在989精心的規劃下，你是沒有辦法靠製作物品來賺取金錢的。（所需原料價格永遠跟成品販售價格差不多）所以就算練了一身好手藝，你也是只能跟其他玩家進行面對面交易。當然，面對面交易的前提，是你必須擁有不錯的英文語言能力。

4 結伙作伴冒險去！



■多樣化種族的隊伍

EQ的團隊系統可以說是另一項特色，正如一般RPG遊戲常見的隊伍系統一般，在遊戲中，玩家可以隨時跟其他玩家組成團隊（GROUP）一起並肩跟怪物作戰，大家彼此可以互相照應，並平分所有殺怪物得到的經驗值與金錢。由於在EQ中各職業間的能力差異很大，所以，玩家平常是很難獨當一面的，此時團隊系統便顯得相當重要與必要。



▲你可以在任何時候跟其他的玩家組隊



■組隊可以讓每個隊員都獲得相當多的好處

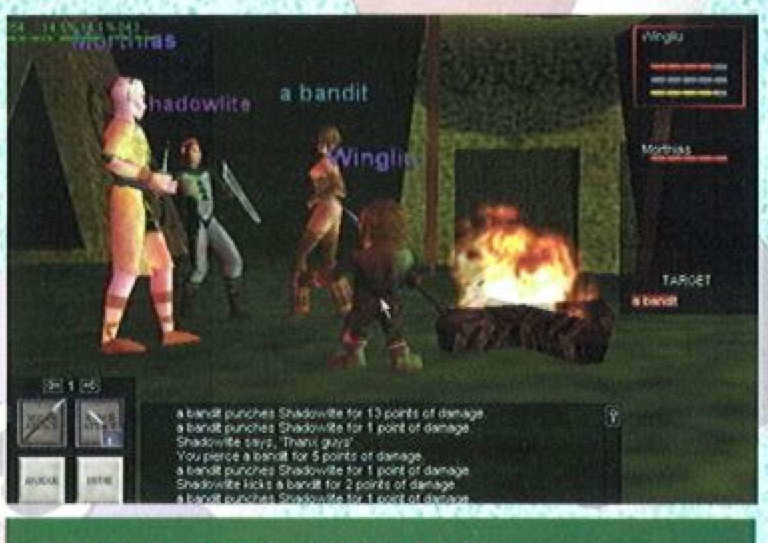
不過有一點限制是，你必須要跟與您等級差不多的玩家組隊，才可以獲得團隊系統的好處：跟等級太高的玩家組成團隊的話，是沒有辦法獲得任何經驗值的。

結論

不論如何，我給EQ的評價，就如我跟朋友講的一樣，如果你平常有在玩網路遊戲的話，那EQ會是一個你不玩可惜的經典之作；沒有玩過EQ，你不會知道網路遊戲的另一個新領域！不過，如果你的語言能力不是很好的話，那筆者勸你還是等中文介面出來再說吧！



■擅自進入不同陣營城鎮的下場



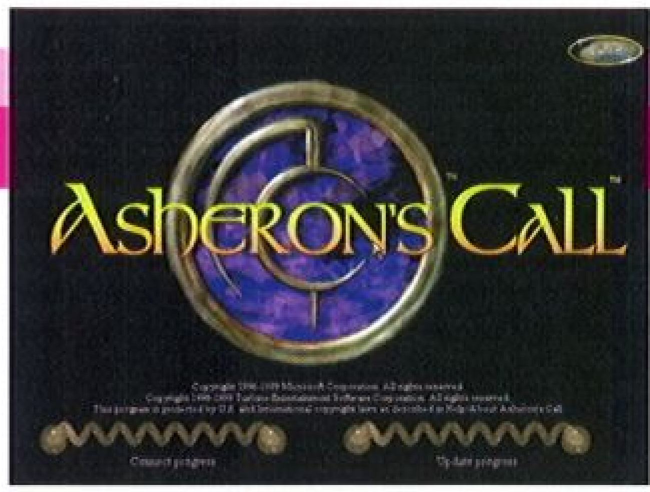
■全英文的遊戲介面

Asheron's Call

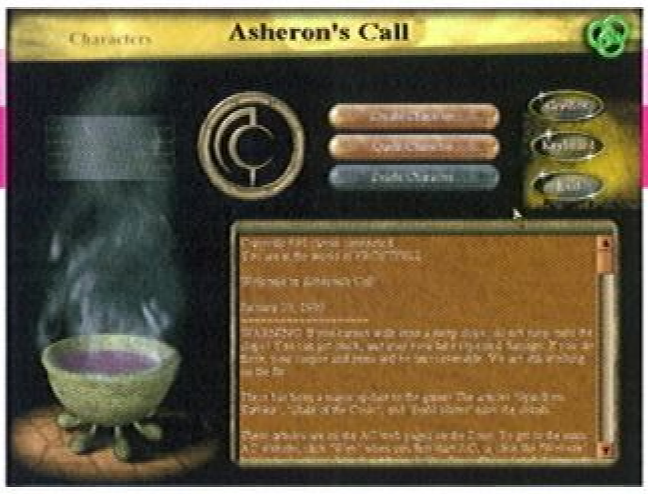
作者：I'm

前言

在ORIGIN的UO成功之後，許多廠商紛紛推出線上遊戲分食這塊網路大餅；繼SONY的EverQuest之後，微軟也不甘示弱地推出他們專屬的線上RPG—Asheron's Call。



■Asheron's Call的標題畫面



■進入AC的選單

多樣的職業及詳細的屬性設定



■AC選擇種族畫面

Asheron's Call（簡稱AC）這套最新的線上RPG，與目前最受歡迎的網路RPG—EverQuest（無盡的任務）一樣，也是採用全3D即時運算技術所開發出來的遊戲。

AC的世界裡總共存在著三個不同的種族，他們分別是Aluvians、Gharu'ndim及Sho。Aluvians是屬於文化較高等的種族，Gharu'ndim則是居住在沙漠中的種族，至於Sho很明顯地就可以讓人感覺到是屬於古代日本的大和民族。



■可以自由決定角色造型及服裝

遊戲中有七個職業可以供選擇，還有一個自訂型的職業。創造角色的方式相當地獨特，玩家可以自己選擇想要的臉型（眼、鼻、嘴）、髮型！髮色膚色等更不在話下，身上的穿著及顏色亦可以自由選擇。調整角色屬性能力的方式亦是相當自由，玩家可以自由調整各項能力數值的高低，直到滿意為止。



■選擇角色技能

特異獨行的Allegiance

在AC裡有著一項相當奇特有趣的『組織規則』，稱之為『Allegiance』。事實上，Allegiance在組成的方式上，可以看做是UO、EQ裡面的公會組織，或是GKK裡面的國家組織；但在實際性質上，Allegiance卻有著完全不同的作用。



■出現有如祭壇般的建築

一般來說，公會組織在原則上會提供一群志同道合的人集合的機會，並進而互相幫助；但Allegiance則是由一個玩家向另外一個玩家效忠宣示而成（相當類似於GKK裡的國家觀念），且並沒有『最低』人數上的限制；就好像投入門派的感覺一樣，掌門稱為『Parton』，而弟子稱為『Vassal』。



■與怪物進行纏鬥



■進入AC世界，彷彿進入時空隧道一般

成為Vassal的玩家在每一場戰鬥中所獲得的經驗



■在AC中的戰鬥情形，以魔法攻擊生物

值，都會『另計』百分之十（10%）給他的Parton，有一點類似『直銷』的手法；不過這部份的經驗值並不是直接由Vassal本身所獲得的經驗值提撥出去，所以並不需要擔心。又每位Vassal亦可以去找自己的Vassal，所以當玩家下面的Vassal越多，那Parton所獲得的經驗值也會越多。

雖說Parton有這麼多的好處，但他的義務卻僅有『好好照顧』下面的人而已；所謂『好好照顧』的程度，當然就是見仁見智了！

5 精采的魔法系統

除了Allegiance以外，最有趣的，就應該是其特有的魔法系統了。AC的魔法系統與一般線上RPG的魔法系統完全不同，一般線上RPG都是採以固定式的魔法系統，也就是遊戲設定魔法的強度如何，那魔法的強度就如何，變化非常的少；在AC裡，系統每十五分鐘就會檢查一次server裡有多少人使用同一種魔法，越多人使用的魔法，該魔法的強度也就會越弱！



■建築內有許多說明用的石板



■可以和NPC購買物品

AC提供給玩家自行調配魔法的能力，而且每種魔法都有自己的調配方式；也就是說，當一個魔法的調配方式（產生方式）越少人知道時，那麼該魔法的威力亦會越強大。所以如果肯用心的話，想當一名絕世高人，或創下一套絕世武功絕對不是夢！



■日式風格的建築在AC裡相當多

筆者個人認為，這套魔法系統是目前線上遊戲中做得最好，也最能表現真正的『角色扮演』的精髓。

5 其他的優缺點

AC在遊戲中的各項表現也相當不錯，不論是遊戲的美術表現方面，或者是音效的部份都具有相當高的水準；尤其是音效的部份處理得相當逼真，讓人有身歷其境的感覺。



■在寒冷的雪地上，發現火堆

遊戲的介面相當的簡單，讓人一目了然，操作簡便。最值得一提的一點，便是玩家只要把滑鼠指向某一項物件上，畫面的右上角馬上就會出現說明的文字，告訴玩家應該要怎麼做，筆者真的相當欣賞這一項功能。



■生命之石，為記錄點，死亡後可由此處開始

最重要的是遊戲本身的難度，可以說比一些網路連線遊戲要來得低。舉EverQuest的例子來說，剛玩EQ的人很容易就掛了，而且常常掛，但AC就不會有這種情形發生；但就流暢度來說的話，EQ的流暢度應該是比AC來得好，因為在AC中每行動一段時間，就會發生讀硬碟的動作，這個動作會造成畫面一時的lag，EQ中倒是沒有發生過這種問題。



■仰望星空，AC裡的世界非常的真實美麗

最後筆者想說的是，AC在帳號登錄的部份讓我吃足了苦頭。因為在安裝好遊戲之後，會先連線到MSN Gaming Zone建立一個自己專屬的區域（zone），在建立這個專屬區域的時候，因為檔案下載的問題及建立區域互卡了好久，前後等了超過一個小時，真的是有一點受不了，不知道是不是只有我才遇到這個問題，唉～



1999年網路遊戲大評比

遊戲名稱	Ultima OnLine	EverQuest	萬王之王	Asheron's Call
畫面：	四顆星	五顆星	四顆星	四顆半星
音效：	四顆星	四顆星	五顆星	四顆半星
耐玩性：	五顆星	四顆星	三顆星	四顆星
架構：	五顆星	四顆半星	三顆星	四顆半星
種族區別：	－	○	－	－
職業區別：	－	○	○	○
等級升級制	－	○	○	○
工會機能：	○	○	○	○
		（需經遊戲管理者許可）	（國家&組織）	（傳銷式）
團隊機能：	－	○	○	○
可搭載工具：	○	○	－	－
可騎乘工具：	○	－	○	－
不動產購置機能：	○	－	○	－
經商機能：	○	－	○	－
中文交談機能：	○	－	○	－
介面中文化：	○	－	○	－
台灣伺服機：	○	－	○	－

特報！Waei Game Server 遊戲競技場

／華義國際

根據Frost&Sullivan的一項研究指出，網路電玩市場的收益水準，將從1998年的3870萬美元，躍升到2005年的1億7280萬美元；另據稱目前國外最成功的網路遊戲Ultima On-line（網路創世紀）每個月創造的業績高達120萬美元（計約12萬使用者，每月的月費10美元），可見網路遊戲的市場遠景大有可為。

在國內各廠商紛紛以代理或自製網路遊戲之際，華義國際則將網路連線遊戲定位為公司在千禧年的主力產品，整年度預計推出十套連線遊戲，以滿足不同遊戲玩家族群的需求。

開始營運的網路遊戲平台



華義根據其市場分析與行銷研究，推出WGS（Waei Game Server）網路連線系統，它是一個開放性、模組化的連線機制，採分散式多遊戲伺服主機架構；除了華義自製的網路遊戲之外，其它遊戲研發公司只要在取得授權的情況下，也能加入此一連線機制中。

WGS在收費上也與目前網路連線遊戲市場上的月費制不同。華義國際以發售預付卡形式的『WGS遊戲點數卡』方式收費，玩家玩遊戲時以扣點的方式付費，且連線採記次不記時，讓玩家更能以經濟能力衡量使用次數，有效解決使用期失效可能帶來的糾紛及不便。由於月費制時若有過多網路遊戲，則產生市場互相排擠的現象，預付卡收費則可避免此一問題。

WGS的特點

綜合來說，華義國際所架構的WGS連線與收費機制，至少有以下幾項特點：

1.避免過多網路遊戲產生市場排擠現象。
2.購卡之玩家無時間失效限制且更為省錢。
3.可機動調整上網時段，讓頻寬有效利用。
4.可調整每套遊戲的收費，增長遊戲壽命。
5.有效解決遊戲廠商與ISP間的計費問題。

結論

為了推廣網路連線遊戲與整個WGS的機制，華義國際特別成立了網路部，主導規劃與行銷相關產品，這是台灣遊戲界空前的創舉，也宣示了華義國際希望轉型為專業網路遊戲公司的強烈企圖心。就讓我們拭目以待吧！

華義WGS網址 http://www.waei.net/wgs/

失落的古文明

VANDAL HEARTS



留意東瀛電玩的玩家們必定聽過「Vandal Hearts～失落的古文明」，這款由日本著名的KONAMI公司在遊樂器上所推出的經典遊戲，不久前在玩家的殷切期盼下推出了日文的PC改版作品，這當然讓許多中文玩家大感失望！不過，國內代理商隨即將此款遊戲改為中文版，並將於今年年初全新發行，玩家們仍有機會享受這款優質的遊戲！

此款RPG戰略遊戲，有許多獨特的表現，除建構三十多個不同的3D基本戰鬥場景外，還營造出許多具有中古風格的村鎮背景。在人物的設定上，除了主角，每個人結合職業特性與性格均有五種造形。此外，新型態的戰鬥表現也是企劃最自豪的特色之一。

■運用3D立體表現的強大魔法

封面物語

劇情延伸的戰略規劃……

遊戲背景是設定在玩家們熟悉的魔幻古大陸之上，故事主角亞修是古大陸上伊舒泰里亞共和國警備隊的成員，在調查貝拉斯戈將軍失蹤之謎的同時，居然發現一件駭人的陰謀，而此時，末世紀的毀滅力量也被觸發了…。一連串的探險，在陸續加入的艾麗娜等伙伴的支持下，亞修等人的冒險將穿梭時空及遍佈整塊古大陸，也牽涉到上古文明的傳承等等，建構兼具廣度及深度的遊戲領域。



▲神殿封印之聖劍



▼古大陸地圖



◀神秘的轉職道場還隱藏著不為人知的秘密！

另外，在戰略的規劃上，除了設定不同特色的勝利過關條件外，配合場景的運用，尚融入故事流程的變化。如在神殿還需護送個小妹妹進入才能過關，所以感覺上很刺激也很有趣。搭配上多樣化的戰鬥體系營造出各關卡的動感，玩家的感受也將更為豐



多重戰鬥體系……

這款遊戲為求呈現多重的戰鬥變化，融合了數種戰鬥特質：

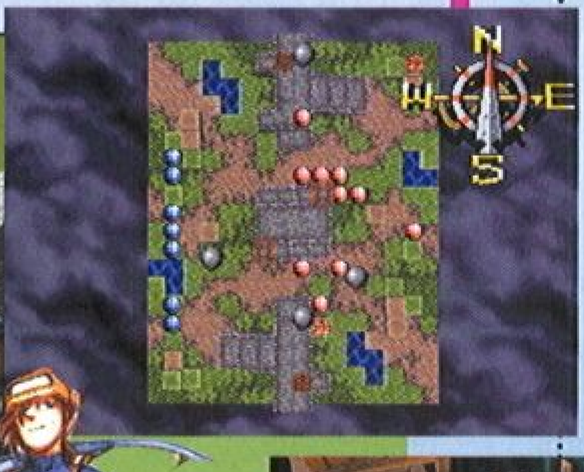
三百六十度全立體旋轉的戰鬥平面

遊戲中採用多視角運鏡處理的立體戰場，玩家可調整水平、垂直及平面各種角度，地圖也可進行定點放大或縮小，建構了全立體共四十八種視角的絕佳視覺戰場。在戰鬥進行中，並運用3D營造出的即時旋轉的動感，配合立體的魔法震撼，將讓玩家體驗不同於一般的戰鬥。





可三百六十度旋轉的戰場



▶還可切換至全視圖，檢視敵我位置



▲貿易市傑拉奇





▶海上戰鬥

雙線式的戰術轉職設計

所有參與戰鬥的敵我雙方共區分為七種屬性、數十種職業，而我方可配合升級系統及人物屬性來決定人物轉換的職業或更換之屬性，多種人物變化更能充份發揮部隊特性。這也將是決定戰局優劣的重要因素。

特殊機關變化運用



在遊戲中，設計了許多立體的動態機關，如活動水閘、天秤升降梯等奇特機關，有些更是破關的關鍵，搭配地面上可供運用的箱子、石塊等活動物品，完全營造出戰場瞬息萬變的動感。

隊員的支援效果在此也是全新的設計，當包圍敵人的伙伴越多，殺傷力也將得到相對的增強。此外，在地形、攻擊方向、屬性攻防等許多細節上也有新的突破！

物品及隱藏關卡的奧秘……



除了多樣的物品裝備，及在戰鬥地圖上常見的寶箱外，在一些特殊地形上，眼尖的玩家還可以常常撿到一些寶貝的東西，如金斧、金幣等等，這些東西可是商店裡買不到的夢幻物品喔！





▲打倒敵人記得要到商店Shopping

在轉職道場中還隱藏了六道特殊的關卡，憑借著在各種機會獲得的特殊鑰匙，玩家將可進入六道關卡對抗各類魔族以奪得神秘陵鏡，這六道關卡可說是最難搞的戰鬥了，但克服戰鬥後，經由最終的神奇陵鏡之助，玩家將可升級到最後的隱藏職業～汪達爾神，而他的能力就需要讓玩家自己來感受一番了。



◀天堂陵鏡～有這個就搞定了！

特殊職業介紹……

勇者榮耀的黃金戰士



轉職人物：亞修

亞修（24歲/男）

故事的主人翁，因為執行一項秘密任務，竟揭發出一連串陰謀、權勢的鬥爭。他該如何阻止世界步向毀滅呢？

職業特性：夢幻的隱藏職業，擁有獨一無二的攻擊、防禦及魔法力…

弱點：無

使用武器：汪達爾劍

轉職過程：

英雄（戰）→
精練兵士（戰）→
突擊隊員（戰）→
汪達爾神（神）（隱藏職業）

黑暗魔法師 VS. 武術師



可轉職人物：艾麗娜、薩慕德拉

艾麗娜（19歲/女）

擁有天賦的魔法能力。幼年失去記憶，被貝拉斯戈將軍所收養。但其記憶底下又埋藏了什麼過去？

上乘術士

職業特性：擁有可怕的攻擊魔法力

弱點：不易承受物理攻擊

使用武器：法杖

轉職過程：

魔道士（魔）
魔術士（魔）
上乘術士（魔）

神之手

職業特性：擁有魔法的特殊戰士

弱點：缺乏特殊強大的攻擊力

使用武器：利爪

轉職過程：

魔道士（魔）
修道士（武）
神之手（武）

神聖劍士 VS. 終極甲兵



可轉職人物：
基司、拉督、斗魯門

基司（27歲/男）

警備兵團的隊員之一，個性冷靜沈著。如今為了心愛之人揮動著手中巨釜，他能劈出一條生路嗎？

重量級裝甲兵（甲）

職業特性：強力的物理攻擊力及防禦力

弱點：機動性較差、懼怕魔法攻擊

使用武器：斧頭

轉職過程：

兵士（戰）→
裝甲兵（甲）→
重量級裝甲兵（甲）

精練劍手（戰）

職業特性：能力平均不錯的戰鬥主力

弱點：無特別突出的特性

使用武器：劍

轉職過程：

兵士（戰）→
騎士（戰）→
精練劍手（戰）

●預定2月發行　●戰略角色扮演　●日本KONAMI公司製作　●智冠科技代理發行　●Pentium90、16MB

採訪報導 遊戲極品堂

守護者之劍II 伊格麗亞之章

持續揭密…



前言

相信細心的看倌們，一定還都記得129期雜誌中，曾針對「守護者之劍二—伊格麗亞之章」這款即將在春假前夕上市的強Game，做過六頁的大篇幅報導。事隔兩個月後，Charg尖兵曾數度前往台灣TGL，冒著生命危險，一再打擾遊戲製作小組—『風雷』，為各位看倌發掘更新、更深入的第一手報導。

這次Charg尖兵針對了「守護者之劍二—伊格麗亞之章」中的戰鬥系統、美術設定與音效部分，東挖挖西找找，總算A到不少高檔貨，總算也不負各位看倌之所託。對了！各位看倌研究完報導，別忘了到本期所附的光碟裡尋寶喔！Charg尖兵再怎麼寫得天花亂墜，百聞中不如一見嘛！

Egria GUARDIAN SWORD II ORIGINAL SOUNDTRACK

戰鬥系統功力大增


怪物！看招！


咦？修特不見了…莫非


嗚哇！我要為死去的妖怪同伴報仇！

在經過一段漫長的時間，千呼萬喚始出來的「守護者之劍二—伊格麗亞之章」，終於再過不久之後，就要呈現在各位焦急的玩家面前了！在這段時間中，『風雷』小組究竟將「守二」的戰鬥系統進化到什麼樣的境界呢？

在「守護者之劍二—伊格麗亞之章」的戰鬥系統中，已經完全突破以往遊戲只有一個戰鬥畫面的限制，改採融合兩個到三個，甚至四個解析度高達800×600的全螢幕戰場畫面；如此一來，玩家們在進行戰鬥時，將可以運用『包圍戰』與『突圍戰』等種種不同的戰略與戰術，不再死板板地侷限住敵人與主角的相對位置。不錯吧！這不僅是這款遊戲對各位玩家的貼心之處，也代表『風雷』小組的用心與努力。


主角攻擊動線圖

在129期雜誌中有提到，『風雷』小組在製作「守護者之劍二—伊格麗亞之章」前，曾依據玩家回函作為遊戲設計參考。在如雪片般飛來的回函中，許多玩家對遊戲中的即時制或回合制問題，表示十分關切；製作小組表示，在「守二」中，已修正過去「守護者之劍」和「守護者之劍外傳」中的『全即時制設定』，改採『類似半即時制』的戰鬥系統。


武器裝備畫面

但是，「守二」的戰鬥緊張感，會不會因此下降呢？答案是－絕對不可能！因為在「守二」的戰鬥系統中融入了『動作遊戲』與『射擊遊戲』的要素與精神。怎麼說呢？玩家們在進行戰鬥時，得點選戰鬥命令選單。在這個時候，畫面上的主角與敵人都不會有任何動作，玩家們將會有充足的時間，一一設定每個角色的戰鬥命令。



好戲還在後頭，等到主角與夥伴的戰鬥命令都設定好了之後，畫面上的敵人與主角便同時開始『集氣』，等到氣集滿了之後，玩家所扮演的各個角色，才會依先前的設定發出攻擊招式攻擊敵人。在各個角色攻擊敵人時，玩家可以即時修正衝出角色的行進方向，更可以自己決定出招的『時機』(timing)；若是角色進行的方向直搗敵人核心，再加上出招的時機抓得恰到好處，玩家們將有機會使附近的敵人遭到重創，而且可能一連好幾個在附近的敵人都受到相當程度的波及！

但要如何才能讓攻擊技發揮到最大效果，就是這款遊戲的學問所在囉！為此，玩家們必須要觀察主角每種招式的特性與優缺點，例如有效的攻擊範圍、幅度、射程等，並加以巧妙運用，方能使得戰鬥成效事半功倍！

啊！多麼棒的「領悟」！




蟲洞

可看出主角身型因移動造成的差異


人物狀態表

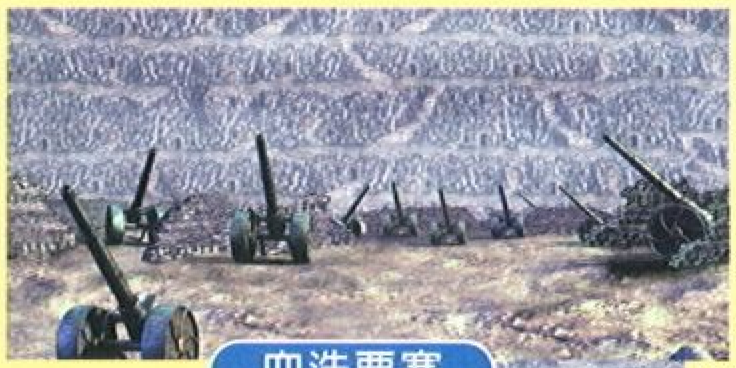
奧義，根據『風雷』小組成員的一番說文解字表示，就是一種『可以在戰鬥中不小心領悟到的技巧』。在「守護者之劍二—伊格麗亞之章」的世界中，有許多可泛用於戰鬥的『技巧』，而且功能還依角色、時間、地點…，不一而足，有些可以用來輔助攻擊、有些可以用來協助隊友，不僅便利玩家們在遊戲上的進行，這些小技巧本身，更豐富了「守二」的世界，真是「啊，多麼棒的領悟…」！


爪龍山脈




爪龍山脈村莊

在戰鬥時，玩家們所扮演的角色，除了一般攻擊招式和絕招，例如劍技或咒文之外，還多了一種與角色個性及行為模式十分相關的「領悟」項目。該名角色所「領悟」的，正是某種『奧義』。


血洗要塞



「守二」中設計了一套等級可增加的奧義成長系統，以及經驗可延續的奧義傳承系統；說仔細點，就是當角色因劇情或支線任務而習得一項新的奧義後，必須使用「領悟」這項指令將它「裝備」起來。一個角色雖然可學習許多個奧義，但只能裝備一項在戰鬥中使用；這項被玩家裝備起來的奧義，將隨著戰鬥經驗來提升其『領悟度』，當奧義的領悟度到達一定數值時，奧義項目會升級或進化。

每名角色都可以將自己領悟許久的奧義傳承給其他隊友，而每種奧義對每個角色而言，各有其不同能力，因此即使是相同奧義，都有著不同的領悟速度，非常值得玩家們仔細「領悟」！

玩家有一點必須注意的是，奧義多半是輔助戰鬥的『隱藏指令』，對戰鬥的進行有著關鍵性的輔助效果；例如雪麗學到了一項叫做〝祈禱〞的奧義，祈禱是一種可以在戰鬥中默默為全員恢復HP和MP的技巧，當雪麗在下一場戰鬥前裝備(或「領悟」)了「祈禱」這個奧義，會使得她在隊友危急時，自動為隊友補足適當的HP或MP。當戰鬥勝利後，雪麗所領悟的「祈禱」奧義，也逐漸增加強度，進而升級或進化。


進度執行畫面

如同先前提到，「奧義」具有傳承性；若恰巧有另一場戰役，需要雪麗在戰鬥中持續裝備其他輔助攻擊的奧義，這時玩家們就可以將雪麗的「祈禱」奧義傳承給隊伍中的其他人，由其他角色負責「祈禱」的重責大任。


發現清水！

由此可見得，玩家必須活用這整個奧義系統，將眾多人身上不同的奧義做整體的搭配，才能讓隊伍發揮加倍的攻擊能量。談到這裡，玩家應該可以知道，「守二」的戰鬥系統已經加入了不少『策略性』玩法了吧！


▶物品欄中出現清水！



狀態組合系統



祭典前第98個月蝕日

過場動畫


換上殘忍卻慈悲的面容

看得出每一張圖的差別嗎！



在以往的角色扮演遊戲中，解毒劑一向是玩家十分注重的隨身常備良藥。因為「中毒」的「持續性損血」效果，往往造成遊戲無法彌補的遺憾，著實令人又恨又怕！但在「守護者之劍二—伊格麗亞之章」中，玩家就不用再忍受這種不合理的現象了！那麼在遊戲中，如果因為戰鬥或劇情事件，導致某位角色發生『中毒』或『狂暴』等不良狀態，不就糗大了？嘿！那可不一定！



在「守二」中有一套稱為：「狀態組合系統」的設計，例如：若是其中一位角色「中毒」了，雖然HP逐漸損耗，但不一定要先幫他解毒，因為此時這位角色所施展的魔法，可能因此帶有毒性，所發揮出的威力，或許足以使遊戲中某一關的魔王死於非命咧！

又例如：若是隊員發生了「狂暴」現象，雖然有時戰鬥不聽從指揮，但是他所施展的招式卻因為「狂暴狀態」，變得比以往強上數倍！當某隊員同時發生了中毒或狂暴現象時，不難想像會發生什麼趣事吧？



「守二」中的角色，最多可以同時帶有六種不同的『不良狀態』，至於怎麼組合這些不良狀態、組合後有什麼效果，就看玩家的頭腦囉！

氣勢磅礡的「視」「聽」效果

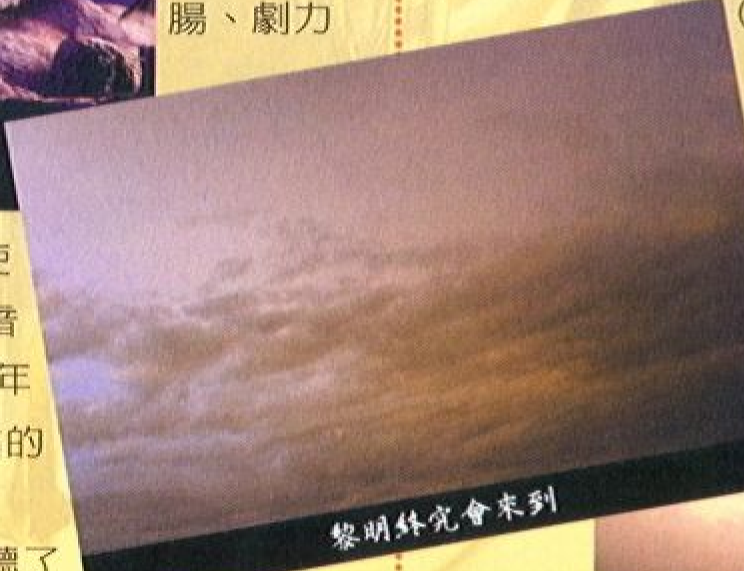




玩家們一定還記得『守護者之劍一代』與『守護者之劍外傳～無盡的宿命』那盪氣迴腸、劇力萬鈞的音樂與動畫吧！如今想起來使否還有一絲感動？這次「守二」的音樂，光是策劃統籌的時間就花費半年以上的時間，為的就是製作出更正點的遊戲配樂，呈現給讀者。



說真的，Charg尖兵在台灣TGL聽了「守二」的背景音樂，險險就感動得淚流滿面、涕泗縱橫、泣不成聲、痛哭流涕…！除此之外，這次「守二」中，如同各位玩家所預測的，仍然有許多精心製作的過場動畫喔～不相信，來去找光碟！


黎明終究會來到

這次的「守護者之劍二—伊格麗亞之章」，將與演聲文化事業有限公司合作，配製中文語音。為了這個合作，演聲文化動員了8位以上的聲優。根據『風雷』小組的說法，在某次錄音時，因為劇情實在是太感人，聲優們太入戲了，當場還配音配到流眼淚喔（呔～！才不是什麼劇情太爛，聲優配到不想配才哭出來的咧！童言無忌！童言無忌！）！玩家們一定很期待聽見可愛的雪麗鶯聲燕語吧？快了，快了！再忍耐一個月！







類關節運動美學技術



◀ 類關節運動技術程式工具

儘管「守護者之劍二—伊格麗亞之章」仍是一款2D的RPG遊戲，但在歷經多代的功力累積，圖形製作技術不斷地精進之下，於是乎『風雷』小組自行研發而成的一套『類關節運動美學技術』便成功現世。

這套『類關節運動美學技術』基本的理論基礎與運用方法，在於：製作大型的動態怪物或是動態場景時，傳統遊戲的製作方式不外乎畫一連串的圖形，在一電影分境的原理，組成動態圖檔。但是這不但工程浩大，且平白無故佔掉許多記憶體，頗為浪費資源。

『類關節運動美學技術』則是由美術人員先分析出該動畫圖檔的『關節項』，並一一加以繪製，再透過程式人員開發的特別工具處理，並融合『動力學』、『生物學』等專業概念，製作出符合正常關節運動的超順暢動態圖檔。

美術人員在這套技術的幫助下，僅需繪製幾組關節項的圖檔，然後把原本需要畫一大堆圖片所節省出的時間，用來細部設定每一個關節項圖檔之間的關節運動關係。只是美術人員為求可信度與真實性，可能還必須去找許多生物運動學或牛頓物理運動學方面的書籍來協助設定。

這樣製作出來的動態圖形，容量極小，但動畫張數卻是數百張甚至數千張；營造出來的效果，不僅生動，而且在效果上，一點都不輸給3D即時運算的遊戲喔！

全動態的大型對話肖像系



這是一連串的動作喔！



相信各位玩家一定和Charg尖兵一樣，對傳統遊戲的某種現象，想必感到十分困惑與厭煩！不會的人，敝人輸給你一塊錢！這個問題就是：為什麼傳統遊戲在遇到人物對話時，永遠是那幾張一成不變的臉孔？遊戲開始還有那麼點新鮮感，玩到一半視覺系統就麻木了，等到遊戲快要結束的時候，再看到就有點想吐了的說…。難道這個技術就這麼難以形成，身為玩家，到底還要忍受多久？

各位親愛的玩家同胞，這段痛苦的歲月即將終結！這一款「守護者之劍二—伊格麗亞之章」中人物對話的肖像圖，絕絕對對都是以大張、全動態的方式秀在畫面上，各位玩家所面對的，不再是以往的貼紙臉；只要遊戲中出現對話，玩家們就可以看到所有的主角配角女生男生好人壞人甲乙丙丁，頭髮飄動、眼睛扎動、流淚歡笑等精彩的動態演出喔！



後記

Charg尖兵在此做個上映預告，下一期（132期）中，敝人在下我將進駐台灣TGL數天，不眠不休、不吃不喝、不拉不撒地為各位看倌嚴格把關，測試「守二」，除Bug務盡！結果如何，請看下回分曉！！

國際漫遊

吳建煌

暗黑破壞神二得了黃牛症

日前在EBWorld大展上有消息指出，由Blizzard製作的暗黑破壞神二，其出版日期可能要再由今年三月，延至六月十五日。這個消息對喜愛暗黑破壞神系列的玩家而言，實在不是好消息。

暗黑破壞神二原訂九九年第四季上市，但Blizzard求好心切的要求下，對出版日期一拖再拖。據了解，暗黑破壞神二裡除了改良遊戲介面外，對提升遊戲內容和加入更多的任務及NPC也下了極大的苦心。

暗黑破壞神在九七年曾創造RPG遊戲的盛世，但在續集無法提前推出下，九九年可說是模擬遊戲及即時戰略遊戲聲勢最壯大的一年。一般預料，在操作簡單但不失精彩刺激的暗黑破壞神二上市後，RPG遊戲勢將重新成為玩家交換心得的話題。



▶暗黑破壞神二無法如期推出？

九九年北美遊戲排行榜揭曉

九九年的國外電腦遊戲多如過江之鯽，但能真的順利領先過江的又是那幾隻呢？根據PC Data在一月下旬公佈的資料（只以北美市場為統計基礎）指出，奪下冠軍寶座的，是在台灣沒有上市、由Hasbro Interactive推出的世紀滑車大賽（Roller Coaster Tycoon，暫譯），共賣出約七十二萬套。

第二名則由模擬城市3000拿下，共賣出約六十六萬套；獲得賣座第三的電腦遊戲是由迪士尼推出的百萬富豪發財夢（Who Wants to be a Millionaire？，暫譯），它在台灣也沒有上市，但令人驚訝的是，這套遊戲在短期內便賣出近六十萬套。據了解，這麼優異的銷售成績，可能得歸功於它是由電視劇所改編。



▲柏德之門二能否為第一代爭回一口氣呢？

第四名是微軟推出的世紀帝國二：帝王世紀，共售出近四十七萬套。據了解，帝王世紀截至一月底，在全球已售出兩百萬套，並在在美國、英國、德國、日本及韓國等，都曾奪下銷售排行榜冠軍。因此，若以全球銷售成績來說，帝王世紀絕對比前三名更亮麗。

第五名則由戰慄時空拿下，而終極動員令二只拿到第六名，成績不如預期；微軟的飛行模擬算是聲勢不減，仍奪下九九年的第七名。第八名則是由Hasbro推出的青蛙過街（Frogger，暫譯），第十名則是由Havas推出的鹿死誰手（Deer Avenger）。

第九名呢？是口碑甚佳的RPG柏德之門，看來Interplay在製作柏德之門二的這段期間內，若能對遊戲的設計作通盤檢討，續集的銷售成績才有可能在年終結算時更上層樓。

微軟秋季推出PC遊樂器

InterAct Accessories日前宣佈，將與微軟就新型電腦遊戲遊樂器之設計與製造進行聯盟，預計這項新PC遊樂器將在今年秋季推出；目前雙方對此新遊樂器之命名及其它細節並不願透露，吊足競爭同業及玩家的味口。去年起便盛傳微軟將推出史上功能最強的PC遊樂器:X-BOX，是否就是這項合作案，或者兩者為獨立事件，仍有待有關單位進一步証實。

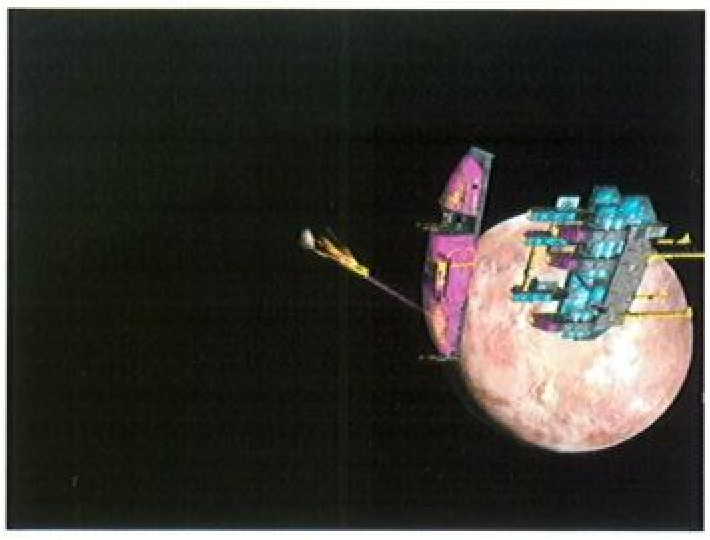
另一方面，微軟也在日前公開最新滑鼠：光感智慧鼠(IntelliMouse Optical)。這隻新型滑鼠使用了數位光學追蹤技術，在造型及功能設計上能適合左撇子或右撇子使用。據了解，PC或MAC的光學智慧鼠將在四月上市。



▲微軟滑鼠技術不斷創新。

九九年最佳遊戲，得獎的是....

電腦遊戲世界(Computer Gaming World)日前在舊金山舉行一場盛大的晚會，宣佈2000年傑出遊戲獎(Game Blast 2000 awards)得主。這份名單或許可以作為玩家購買遊戲時的參考。



▲ 萬艦齊發奪下最佳戰略遊戲大獎。

由Epic Megagames與GT Interactive共同推出的魔域幻境之武林大會(Unreal Tournament)，獲得年度最佳遊戲獎；由Red Storm推出的虹彩六號：精兵悍將（Rainbow Six：Rogue Spear）則獲得年度動作遊戲獎。至於年度最佳運動遊戲獎，則由3DO出版的運動狂熱2000（High Heat 2000，暫譯）奪下。

年度最佳RPG則意外地由Interplay出版的異星戰記（Planescape：Torment，暫譯）贏得，EA推出的極速快感之高倍賭注（Need for Speed：High Stakes，暫譯），獲頒年度賽車遊戲獎；由席德梅爾製作的席德梅爾之安提艾坦戰役（Sid Meier’s Antietam！，暫譯）則扛走年度戰爭遊戲的獎項，總算為自己成立的Firaxis贏得一個獎項。

年度模擬遊戲則由Empire推出的天工開物（MiG Alley，暫譯）獲得，而不是賣得最好的模擬城市三千拿下；至於年度戰略遊戲既不是世紀帝國二，更非是終極動員令二，而是由Sierra出品的萬艦齊發(Homeworld)取走。

蘿拉又將展開冒險之旅

據Eidos指出，Premier Collection在它的授權下，將於二月推出低價格的古墓奇兵最新續集：失落的神器（Tomb Raider：The Lost Artifact，暫譯）。售價可能介十至二十美元之間。

據了解，古墓奇兵之失落的神器是古墓奇兵的最新續集，故事接續女主角蘿拉在古墓奇兵三中的冒險，整個遊戲共有五個關卡。蘿拉將回到洛克奈斯（Loch Ness），試圖找出為何四具神器結合之後，會把威拉博士變成大蜘蛛的原因；她在這套新遊戲中，將由蘇格蘭的城堡一路闖蕩到法國的洞窟，以尋找失落的神器。

另一方面，Eidos在日前也宣佈，將於三月推出Dreamcast版的古墓奇兵：末世啓示錄，其劇情將遵循PC與PS版；然而，由於Dreamcast的圖形處理與音效能力都比PC與PS高，因此蘿拉本人的樣子及遊戲的環境表現，都相對會大幅提升。



▲ 蘿拉登上Dreamcast了！！

◆莊振宇

一針見血

天啊！難道現今的電腦遊戲設計師都了無新意了嗎？

記得在半年前，我一天到晚都找許多朋友，在大學宿舍中經由網路玩Half Life連線對戰遊戲。在幾個月之後，覺得有些玩膩了，正想找另外一個遊戲來玩，卻發現市面上已經沒有什麼能夠讓筆者玩超過五分鐘的遊戲了！

現在的遊戲比不上任天堂時代

身為遊戲雜誌的駐美編輯，玩過了上千套遊戲，我對於遊戲的要求，自然比一般人要高，不過遊戲市場上總該有一、兩套可以讓我沉浸其中的遊戲吧！仔細尋找之後，我發現居然開始在玩舊的任天堂遊戲！

沒錯！任天堂的遊戲。我到網路上面下載了幾套曾陪伴著我度過童年的任天堂遊戲（編者註：編者沒那麼慘，至少玩的是超任及SEGA MD的遊戲），開始用模擬器玩了起來。這一玩就好幾個月，一直到現在，筆者連出差的時候都會帶著筆記型電腦，在無聊的時候可以叫出這一些遊戲來玩。除了我之外，許多友人也覺得任天堂的遊戲比起現今市面上的遊戲，要有趣、耐玩多了。

技術的進步代表創意的沒落

十幾年前，電子遊戲剛誕生的時候，電腦的能力很有限，無論是速度、容量、或者是圖形、音效的硬體效能，都與現在天差地別；遊戲設計師在很有限的系統資源考量下，必須要絞盡腦汁，運用想像力來創造出好玩的遊戲。雖然那些遊戲沒有華麗的圖形及震撼的音效，但是卻能夠帶給玩家數百小時的歡樂時光。

隨著電腦科技的進步，遊戲的聲光效果日益精進。現在的遊戲不但有3D圖形，還有杜比環場音效，照理說，現在的遊戲應該比以前要更好玩才對，不過事實真的是這樣的嗎？我發現現在市場上雖然仍有些精華之作，可是大部份的產品都卻是華而不實！空有漂亮的外表，卻沒有實在的內容。的確！漂亮的外表可以在一時之間吸引玩家們的注意，但是遊戲沒有實在內容的話，就馬上會遭到束之高閣的命運。

華麗的互動遊戲 < 華麗的電影

舉例來說，筆者最討厭的就是兩年多以前的〝互動式電影遊戲〞（編者註：那日本大部份的H-GAME也可算是是〝互動式插畫遊戲〞）。這類的遊戲強調的，就是可以讓玩家選擇劇情的電影，在玩家看了一段影片之後，就會出現兩個選擇，隨著玩家的選擇，劇情就會跟著改變。整個遊戲從頭到尾，玩家大概按不到十個鍵吧！這一類的遊戲根本毫無遊戲設計可言，要是想看電影的話，花個八塊美金就可好好享受由好萊塢的〝專家〞所拍攝的作品，何必要花個三、四十塊美金，看一部畫質差、由一些半調子遊戲設計師所拍攝的〝電影〞呢？

抄襲有兩種？

互動電影在市面上消失後，我原本正慶幸著，希望遊設計師們能夠開始設計真正好玩的作品；可是最新的潮流卻是～抄襲！讓筆者大失所望。所謂的抄襲潮流還分為兩種之多！第一種是跟屁蟲（一窩蜂）的抄襲，這類抄襲就是當某家公司設計出一套革命性的作品之後，其它的公司就開始推出同類作品；最有名的例子就是在id推出Doom之後，市場上可以說是冒出了上百套類似Doom的遊戲！同樣的，在Westwood及Blizzard推出即時戰略遊戲之後，市場上也出現了無數套即時戰略遊戲。

要是抄襲的產品有進步，並且有其獨特的地方，那也就罷了；偏偏這些產品卻又大同小異，於是就形成了市面上有著數百套看起來一模一樣的遊戲，結果通通都遭到被歸類到〞爛遊戲〞一類的下場。

第二種超襲的方法，我喜歡稱之為〝立體化〞抄襲方法。這類抄襲法的特點，就是某些公司將會找其十幾年前受到歡迎的遊戲，再以3D的方式重新展現出來，於是市場上就出現了許多如3D小蜜蜂、3D打隕石、3D打磚塊及3D坦克等等的遊戲。這些遊戲本來都相當好玩，但是被這些公司亂搞之後，就變得一文不值了！我寧可玩舊的版本，也不要玩3D版本，因為這些遊戲之所以好玩，就是因為內容簡單；變成3D之後，反而讓畫面變得複雜紛亂，完全失去了這些遊戲原有的趣味。

遊戲人的悲哀

從上面兩個例子來看，讀者們不難發現，現今的遊戲設計已經被抄襲文化所取代，很難再找到願意去嘗試新點子的設計師！要是了無新意也就罷了，居然還有設計師對自己所設計的劣等產品沾沾自喜…

說起來挺有趣的，有一次筆者前往一間遊戲公司訪問，恰好有位設計師正在設計一套星際飛行遊戲。當筆者問到該遊戲有什麼特別功能時，他居然回答：『遊戲中的戰機在每次出任務之前，都可以讓玩家自由裝配各種飛彈。』嗯…能夠自由裝配飛彈可以算是一種〝特別功能〞嗎？好像每套飛行遊戲都有這種功能吧！

我認為，遊戲公司們應該採取量小質精策略，不要推出一大推換湯不換藥的產品，多花些精力設計擁有創意的產品吧！



銀河戰國列傳 III

星海霸主

日本工畫堂 SF 系列超大作第二彈

銀河戰國列傳繼 GXR 後又一力作，聲勢超越銀河英雄傳說

三種選擇，三種劇情，三種難易度

細膩，簡單又容易上手的操縱介面千變萬化的作戰方式，變化多端的戰術操控絕對令喜歡太空戰略的玩家大呼過癮。











研發・製造

InterChannel KOGADO Software Products

(株)工画堂スタジオ

代理・改版

SOFTSTAR

大宇資訊股份有限公司
235 台北縣中和市建一路 166 號 16 樓
TEL:(02)8226-5677(代表號)
FAX:(02)8226-5611
服務專線 :(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw


小魔女
Windows®95/98
帕妃
～黒猫印の魔法屋～
魔法店經營模擬遊戲
即將上市
盡請期待
研發・製造
くろねこさん ちーむ - since 1998 -
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ
©1999 KOGADO STUDIO INC.
代理・發行
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
235台北縣中和市建一路166號16F
TEL：(02)8226-5677(代表號)
FAX：(02)8226-5611
服務專線：(02)8226-5655
http://WWW.SOFTSTAR.COM.TW
© 2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INT


(C)1999 UNBALANCE Corporation,All Rights Reserved.
(C)1999 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.(chinese Verion)
建設國家、招募夥伴、開發武器、收尋寶物、打倒敵人、
即時古代戰略遊戲活生生的呈現在您的面前！
First Queen
新世界戰記
the new world
只要一個命令就可以隨心所欲的操控龐大的軍隊！
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
235 台北縣中和市建一路166號16F
TEL:(02)8226-5677(代表號) FAX:(02)8226-5611
服務專線:(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw


發
麻將旗艦
Hello Jacky!
今年春節，你的牌局我
痞子吳 & 傑克龍
都要參一腳！
天王既出，誰與爭鋒



麻將旗艦
Hello Jacky!
享受真實打麻將的樂趣
搞笑 有趣的整人麻將，緊張刺激的麻將大賽
麻將實戰技巧教學與麻將秘笈傳授，可琢磨牌技的牌局檢討
強悍的人工智慧挑戰你的麻將功力，十六種個性顯明的人性化對手陪你打牌
絕對正宗十六張麻將牌的打法
可彈性修正的麻將規則與台數算法
整人怪計出狠招 辣妹猛男攏起笑
台灣天王，綜藝巨星
吳宗憲 真人配音
高潮迭起，聲動逼真，陪你一路吃碰胡
萊爾富
心的三商
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
235 台北縣中和市建一路166號16F
TEL:(02)8226-5677(代表號) FAX:(02)8226-5611
服務專線:(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw



SOFTSTAR
讓你…
捨不得關機
OFF
的電腦軟體
玩玩總統
誰當總統不在意
任我使喚
最有趣
跳舞機 DIY
隨著舞曲的節奏，總統將按照著你的指令為你獻舞！
搖 跳 扭 轉
Track 2
00:12
超炫便利貼
沒做完的事，開機時，會自動貼在螢幕上，讓你倍增工作效率！
2點不要忘記打電話給小妹...
12/7 AM10:55
Add
全國各大電腦門市、
連鎖書局熱賣中！
智慧型管理
讓總統擔任個人的秘書，甚至預約時間幫你打開程式喔！
聲控功能
什麼叫做頭家？就是我們用喊的，總統照做就是了！
企畫研發：
BEXTech
甲尚股份有限公司
231新店市寶中路94號8樓
TEL(02)2915-0209 FAX(02)2914-1162
代理發行：
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
235台北縣中和市建一路166號16F
TEL(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611
走路工$299


混沌之風召來災厄禍星，
良善精靈心性驟然巨變，
美麗幻境再度蒙塵褪色……
精靈幻境2

遙遠天際所殘留的軌跡，象徵白色魔星的來臨
精靈們良善的心性卻隨之消逝無蹤，
為了守護曾經擁有的幸福，
精靈使們再度挺身而出……



天生的火燄精靈使
如今則為尋寶獵人，
不僅武藝高強而且法力強大，
個性卻很單純率直。
令人驚訝的是，
他竟然不了解精靈的話語。

納許　17歲
火燄精靈使



天真爛漫的水精靈使。
一個抱持正面思考，
不懂世間常識、
與合理與否的
單純水精靈使。

愛克西雅 16歲
水精靈使



- 精心設計視窗顯示系統，各項即時資訊一覽無遺。
- 獨特戰鬥結果假想模式，可反覆嘗試以決定最佳攻擊方式。
- 新奇精靈解咒設定，玩家還能為收服的精靈們命名，倍增親蜜、貼心感覺！
- 造型可愛逗趣的精靈們，搭配活潑生動的音效與動作，絕對令你愛不釋手！
- 饒富趣味的物品合成系統，玩家可自行嘗試組合出各種強力的物品、武器！
- 每張戰術地圖都有許多埋藏物品的地點等著發掘，充分滿足你探索的渴望！

SHUWA SYSTEM CO.,LTD.

系統需求
●作業系統：Windows 95/98中文版●C P U：Pentium 166Mhz以上●記 憶 體：推薦32MB以上
●硬碟空間：380MB以上●光 碟 機：四倍速以上●音 效 卡：支援 Direct-Sound 之音效卡
●顯 示 卡：支援 Direct-Draw 之顯示卡●操作界面：鍵盤、滑鼠　顯示模式：640*480像素、256色以上

SOFTSTAR

大宇資訊股份有限公司
235 台北縣中和市建一路166號16F
TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611
服務專線:(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw



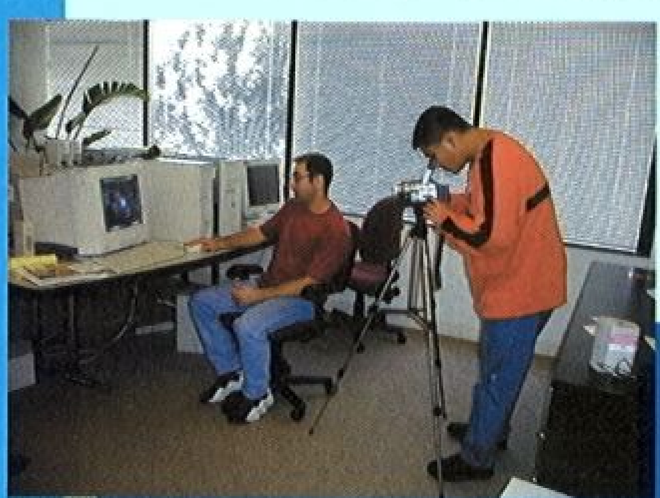
■記者：莊振宇

星艦再度迷航？

Activision上半年度遊戲專訪介紹



這一次筆者到洛杉磯，造訪了許多家公司，不過，大部份都是小型的遊戲設計商，而唯一的大型遊戲出版商，就只有Activision而已。目前在洛杉磯本地的大型出版商，除了Activision之外，還有Interplay Production。有趣的是，這兩家公司都分別擁有不同的Star Trek 使用權：Interplay 擁有的是最早在六零年代的Star Trek 影集使用權，而Activision擁有的則是Next Generation 及Voyager（以女艦長為主角的系列）兩個系列的使用權。



Star Trek Armada製作人正在向筆者展示遊戲的內容。

原本筆者也想順道訪問Interplay，看看他們的Star Trek 系列遊戲，然後撰寫一篇比較兩家公司Star Trek 遊戲的文章，但由於人事上的變更，Interplay婉拒了筆者的要求，讓筆者的計畫不能夠順利實行。不過，筆者看過Activision所推出的Star Trek 系列後，發現相當有意思！

由於筆者對於Star Trek 系列有點研究，可以算是死忠影迷，對於世面上所推出的許多Star Trek 產品，大部份都讓筆者相當失望；到後來筆者只要聽到那間公司又要推出Star Trek 遊戲，態度總是興趣缺缺。不過，這一次看過了Activision的展示之後，又燃起了筆者心中對於Star Trek 遊戲的希望。相信在看過以下介紹之後，玩家們也會有相當大的興趣。

除了Star Trek的系列遊戲之外，Activision也有兩套有趣的產品即將推出。其中一套是滑板遊戲，另外一套則是由電影卡通泰山所改編的電腦遊戲。這兩套產品雖然不像Star Trek系列遊戲屬於年度的大作，但是對於有興趣的玩家來說，也是不錯的小品遊戲。

扮演叢林之王：Tarzan

去年暑假所推出的迪士尼電影「泰山」，無論在美國或是臺灣都受到相當的歡迎。Activision在迪士尼的授權下，推出了數套由動畫所改編的電影，其中一套就是泰山。泰山是一套簡單的動作遊戲，是比較適合年紀較小玩家的遊戲。由於這是一套迪士尼的產品，因此在遊戲裡面完全看不到任何暴力，可以說是相當有教育性的遊戲。

沒有暴力的家庭式動作遊戲

泰山雖然是一套針對年紀較小玩家所設計的遊戲，但是這並不代表遊戲的品質不好。泰山這套遊戲巧妙地運用3D引擎，以立體的視角顯示遊戲的關卡背景及各種動物（敵人）。遊戲的目的很簡單，就是盡量取得關卡中所有的水果，得到最高的分數，並且利用水果擲向敵人，將所有擋路的動物都打暈。

在遊戲之中也有各種加分的寶物，每個關卡中都會藏有TARZAN六個字母及四片拼圖；只要玩家收集到TARZAN這幾個字，或者是集滿了四片拼圖，就可以進入特別的加分舞臺。



在遊戲的一開始，玩家所扮演的是小時候的泰山。隨著遊戲一關一關的進行，泰山也會慢慢長大，直到泰山長至成人為止。在遊戲最後，玩家將得要與獵人們作戰，也就是電影中的壞人。事實上，在電影中所有出現過的角色在遊戲中都會出現；除了泰山本人之外，Jane及教授也會出現一些關卡之中。

結論

泰山這套遊戲有著相當生動的音效，除了背景的音樂充滿著熱帶風情之外，各種動物的聲音也隨時充斥在遊戲之中。泰山本身的所發出的音效及語音也多達一百多種，因此遊戲隨時都能夠給玩家相當熱鬧的感覺。這是一套相當不錯的小品遊戲。

Activision

享受大型的太空爭戰：Star Trek Armada

柏格人（Borg）一向是聯邦（Federation）最害怕的敵人，他們不但沒有感情，也毫無人性。對Star Trek 系列不熟的玩家，筆者應該先介紹一下。柏格人是一種半人半機器的外星人，為了追求科技上的完美，他們就像蝗蟲一般，在太空裡面不斷找尋星球並加以侵略。在攻下一個星球之後，柏格人會運用他們特有的科技，將該星球全部的人都同化（Assimilation），也就是將原住民改造成與他們一樣的半人半機器生物。

柏格人之所以可怕，是因為當一個人被同化了之後，其人格以及自主能力會消失殆盡，而受到中央的控制，就有如行屍走肉的僵屍一般；所有的柏格人，都是由中央的思考架構所操作。由於如此，他們的團隊配合度相當高，做事相當有效率，這也就是他們可怕的地方。

柏格人在上一次侵略聯邦失敗之後（電影:Star Trek First Contact），對於地球還是沒有放棄。在Star Trek Armada裡面，他們再一次向地球入侵，不過這次他們可是有備而來。玩家在Star Trek Armada裡面，將可以扮演五種不同的人種，以即時戰略遊戲的方式互相對抗。



聯邦的艦隊，由火力強大的Defiant戰船帶領，正準備前往戰區與柏格人作戰。Star Trek Armada的過場電影，也運用遊戲本身的3D引擎所繪製，玩家可以看到戰艦的設計與影集中的一模一樣，完全不失真。

以Star Trek為背景的即時戰略遊戲

什麼！又是一套即時戰略遊戲？玩家們也許對市面上到處充斥著即時戰略遊戲感到相當厭煩，可是Star Trek Armada在設計上則是一套完全創新的遊戲！Armada著重的是玩家對於所擁有每個單位的管理以保養，以及對於敵人單位的認識。在Armada裡面，完全不會出現以數量取勝的情況。



原本是聯邦以及柏格人的爭戰，到後來卻演變成為Romulan及Klingon也加入其中。Klingon的Bird of Prey戰艦也正準備前往戰區參戰。

在遊戲的一開始，玩家首先要選擇要扮演那個種族。玩家可以從Federation、Romulan、Klingon及Borg裡面選擇；但是由於故事連結性的考量上，遊戲將會建議玩家按照上述的次序進行遊戲。基本上，每一個種族都有二十六個單人模式任務可以進行；也就是說，四個種族裡面一共會有一百零四個任務！在玩家將四個種族的任務都完成之後，遊戲裡將會出現四個最終任務；在最終任務裡面，Federaion、Klingon及Romulan 三方將會共同合作，一起對付柏格人。

雖然玩家在遊戲中只能扮演上述四個種族，但是在任務進行的過程中，還有機會將遇到其它Star Trek世界裡面的外星人，一些較有名的種族，例如Jam'hadar、Domanion、Frengi及Breen等等的人種，都會因故事的需要而出現在遊戲裡面。Star Trek Armada的故事設計得相當細心，四個不同種族的任務其實都互有關連、相互交織。這也就是為什麼玩家最好按照遊戲所建議的順序進行遊戲，否則故事的主線將會變得相當混亂。



在遊戲之中，玩家將可以選用幾乎所有在影集中所出現過的太空船。除了Defiant之外，連電影中出現的Enterprise E戰艦在遊戲中也可以供玩家選用。

就如筆者上面所提到的，Star Trek Armada與一般即時戰略遊戲大不相同的地方，就是Armada並非一套僅靠單位數量就能夠破關的遊戲。在Armada裡面，玩家將無法擁有大量的太空船，雙方無論在船隻數量及資源供給量等方面都不會很多。也因如此，在遊戲中每個單位的重要性更增加了許多。

遊戲的主要單位——太空船艦

每艘太空船在防禦方面，都會分為裝甲及防護罩等兩方面。當玩家受到攻擊時，防護罩將會慢慢受損；等到防護罩完全失去功能時，船隻本身的裝甲及其內部系統就會開始受到損傷。每艘船艦裡面都會配有一定的船員，當船隻任何地方受損時，就可以馬上派員前往受損的系統予以修復；不過當一艘船艦防護罩失效之後，每受到一次攻擊，船上的人員有會有所死傷，人員數量減少時，該艦的修復能力也會相對減少。

每艘不同的船隻都會有其優點及弱點，船上人員數量及專精的所在也不同，不同種族的科技也不盡相同。基於這種種因素，玩家必需要透徹瞭解每個種族的每艘船之優缺點所在，方能夠百戰百勝。



每艘太空船的武器基本上分為三種，在圖片中的武器是能源光束。除此之外，還有能源飛彈以及特別的武器。在下面的介面中，玩家可以看到綠色的量表代表著戰艦的防護罩，當防護罩失去作用之後，裝甲及各主要系統就會開始受到傷害。

在能源的分配上面，也是玩這套遊戲的一門學問。每艘船所能夠產生的能源有限，而船艦上的每個系統都需要用能源；要怎樣將能源分配到各個系統上面，則是玩家來決定。在攻擊的時候，玩家可以將大部份能源轉作武器系統之用，讓每發雷射的損害力大大增強；可是相對的，當武器系統的能源增加時，防護罩的能源就會減少，這時該艘船艦的防禦力也會大幅降低。如果玩家將大部份能源轉到引擎上的話，移動的速度就會增加。如何的好好分配有限的能源，是相當重要的。



在這團星雲之中，所有的能源武器都會失去功效。圖中的太空船既使是受到了夾攻，也完全沒有受到傷害。

除了船艦之外，Star Trek Armada也有建築這個成份。在遊戲裡面，玩家可以建造太空碼頭，讓玩家可以建造新的船艦，或是建造其它重要的建築，包括研究中心等等。當然，就如同一般的即時戰略遊戲，遊戲中的資源分為三種：油礦、金子、以及Dilithem Crystal。不同的是，遊戲中建造建築的位置是相當重要的。基本上，只要太空建築越靠近某個星球，那該建築採集資源的速度也會有所增加。

科技研發的重要性

為了增加每個單位的重要性，設計小組特別加入了科技樹的功能。在玩家有了研究中心之後，將可以開始研究各種的新武器，當新武器研究成功後，便可以自由選擇要將它裝在那一艘船上；可是要是該艘船被敵人摧毀的話，那麼任何裝在上面的新科技也會跟著毀滅！如果想要再次使用該項科技的話，便得要重新進行研究。

遊戲中有許多有趣的科技在科技樹之中，最有趣的武器包括Gemani Effect，這項武器可以



研究出新的武器能夠讓戰力大量增強。圖中的Klingon Bird of Prey便裝有中子砲，能夠完全吸收敵人的防護罩。



遊戲的介面能夠允許玩家自由切換視角，從不同的角度來觀戰。

讓任何太空船在八秒中變成兩艘，暫時將己方的戰力提高，同時混淆敵人；其它的科技包括Chain Reaction Pulsar，這是一種能源武器，能夠在敵人戰艦之間來回撞擊，對敵人的大艦隊造成相當的損傷。在Star Trek Armada裡面有多達五十幾種不同的科技在科技樹裡面，為遊戲增添了不少樂趣。

遊戲的基本介面是一個能夠自由改變視角的3D環境，不過單位所能夠移動的地區，卻只有在一個平面上。據遊戲的製作人Marc Turndorf 表示，這種設計的主要目的，是為了能夠充份利用3D，讓遊戲的引擎繪出更真實的效果，但是同時將單位的活動範圍限制在一個平面上，以達到簡單操控的目的。

地形迴異以往的宇宙戰場

宇宙是一個相當空曠的地方，不像一般在地面上的即時戰略遊戲，有地形的變化。有鑑於此，設計小組運用星雲以及隕石群等等物件，作為遊戲中的地形障礙。隕石群在遊戲中的功能，就如同山脈一樣，是單位不能夠越過的地方；而星雲則是有如不同的地形一樣，能夠對不同的單位造成不同的影響。

在遊戲裡面，星雲分為好幾種，有些星雲可以讓防護罩完全失效，有些能夠讓雷達失效，更有一些帶有輻射，對船上的人員會造成損傷。在遊戲中有數十種不同的星雲，在單人遊戲之中不但扮演著相當重要的角色，在多人連線的模式裡，也是玩家可以好好利用的東西。



激烈的戰鬥時常會讓玩家們措手不及。

刻劃細膩的星際鬥爭史

Armada除了在遊戲的玩法相當創新之外，筆者認為故事內容才是最精彩的部份。怎麼說呢？Star Trek Armada簡直是把所有影集及電影中最有趣的內容都拮取了出來，並且巧妙交織在遊戲的故事裡面。首先遊戲的主線故事就有如上述一般，是有關柏格人入侵地球的故事，但是這其中還有許多曲折離奇的轉折點。

在遊戲的開頭電影裡，玩家們可以看到，一向與聯邦交惡的鄰居Romulan成功取得了Omega Particle，並且以此為籌碼與柏格人結盟，向聯邦伸出了魔手。Omega Particle是相當驚人的元素，它可以產生相當巨大的能源，可以用來製造前所未見的可怕武器；不過如果處理不當的話，Omega Particle爆炸時將會大區域性的破壞次空間。也就是說，任何船隻在Omega Particle爆炸過的地區，將永遠無法進行超光速飛行。

接下來柏格人在以前抓到畢卡艦長時，偷偷採集了他的DNA 樣本，所以在Armada中，玩家將會發現指揮柏格人的並不是別人，而是畢卡艦長的複製人。在遊戲中，最為令筆者驚訝的，就是從不久的未來經過時光隧道而來的企業號，將會出現在玩家面前！基本上，未來的畢卡艦長會告訴現在的畢卡艦長，柏格人已經將未來的聯邦整個攻陷了。

原本簡單的柏格人入侵，在遊戲中將會發展成為Klingon、Romulan、Dominion等各種族之間所藏匿著的種種陰謀。對於一個Star Trek 遊戲來說，Armada的故事內容是筆者見過最為精彩的，光是在故事方面，就可以讓筆者等不及要玩這套遊戲了！

生動的表情—臉部取樣技術

記得筆者以前大肆報導過，原本Interplay 要推出的Star Trek Secret of Vulcan Fury這套遊戲嗎？該遊戲運用臉部3D取樣的技術，以動畫方式將影集中的角色活生生呈現在電腦畫面之上；筆者曾期待著那套遊戲的推出，可是不料卻被Interplay在遊戲完成前夕給砍了！原本筆者以為再也看不到臉部取樣的技術運用在Star Trek的遊戲上了，沒想到Armada卻利用同樣的技術，讓遊戲的過場動畫以影集的“原班人馬”演出，讓筆者很高興這一項科技再度復活了！

遊戲中的過場動畫不但有栩栩如生的3D演員演出，而且配音工作也是由Next Generation的原班人馬所錄製。由於Activision的設計小組在過場動畫的設計上相當細心，因此動畫品質看起來與電視影集沒有什麼兩樣；尤其是雙方交戰時的過場動畫，比起電視影集更可以算是有過之而無不及。

本遊戲可支援八人多人連線，玩家能夠選擇四個種族中的任何一個，進行對戰的遊戲。當玩家選擇不同的種族時，遊戲的介面看起來也不一樣（雖然基本的功能及操作方法都一樣。）除了經過區域網路之外，玩家也可以經過網際網路與他人對戰。

結論

Star Trek Armada相當完美地將Star Trek 的世界轉變成為即時戰略遊戲。喜歡 Star Trek系列的玩家，可不能錯過這一套遊戲！據Activision表示，這套遊戲在近期就會推出，可是據筆者看到遊戲目前的設計進度，應該會在五月多才會推出吧！

讓玩家扮演真正的聯邦艦橋隊員：Star Trek Voyager



對於Star Trek 情有獨鍾，但是又不喜歡即時戰略遊戲的玩家，Activision也有另外的選擇。Star Trek Voyager 是架構在影集Voyager 系列的一套第一人視角冒險遊戲。這套遊戲運用的是Quake 3 的引擎，並且由Raven Software所設計。

Raven Software設計的產品在品質上都相當優異，他們運用Quake 引擎所設計出來的產品，無論在關卡的設計上、或是美工的細膩度上，都有著當高的水準。一些較有名的作品包括Heretic、Haxen等等，相信許多人都玩過。

陰謀暗藏的陷阱

在遊戲一開始時，Voyager（影集中的太空船）收到了一個緊急的求救信號。當他們到達信號發源處時，卻遭到對方開火攻擊；在束手無策的情況之下，Voyager被迫與該不知名的太空船交戰。在戰鬥最後，Voyager 摧毀了對方，不過在敵人太空船爆炸時，它所產生的力量將Voyager 傳送到了一個不知名的地方。

原來Voyager 所遇到的一切，都是一個陷阱！一個將他們引誘到這個地方的陷阱。雖然Voyager 的船員並不知道他們身在何處，也不知道幕後主使者的陰謀是什麼，但是唯一所知道的是，在這個地方裡面有著數以千計的其它太空船，同樣的也被困在這裡。整個地方就好像是一個太空廢墟一樣，到處都是太空船的殘骸。



Star Trek Voyager 能夠讓玩家以第一人的視角在柏格人的太空船裡面移動。

自然而然的，本遊戲最主要的目的，就是想辦法離開這個鬼地方，並且同時查出幕後主使者的真正目的是什麼。

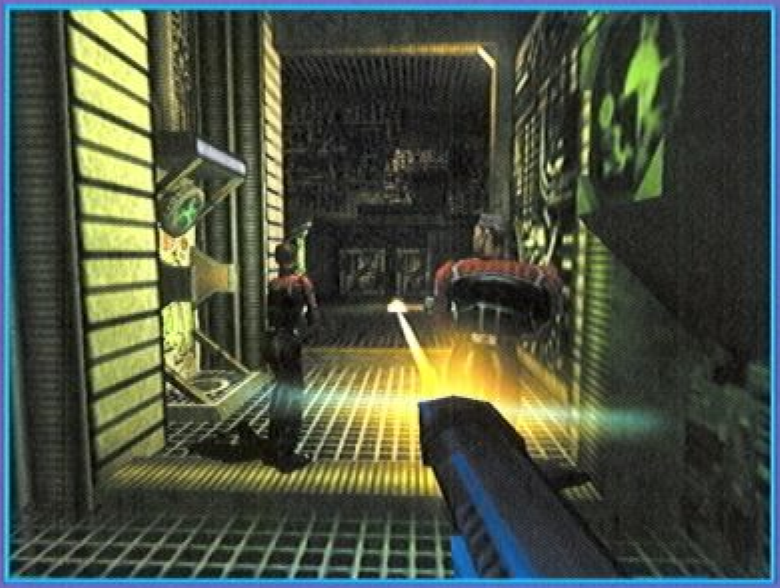
以冒險解謎為主的Doom Like遊戲

在Star Trek Voyager裡面，玩家除了可以在Voyager本身裡面探險之外，也可以到其它太空船上面尋找線索。在Star Trek Voyager 裡面有三十五個關卡，並且以十幾艘不同的太空船為背景。當然，柏格人也有船艦被困在這裡面，因此在遊戲中，玩家也會有機會到柏格人的太空船裡面探險。

雖然Star Trek Voyager是個第一人視角的遊戲，但是它卻不像Quake 或者Doom等遊戲一樣，只是一昧射擊而已；事實上，據Raven 駐Activision的設計師表示，這是一套以冒險成份為重的遊戲！玩家在每個關卡中的主要目的，並不是殺死所有的敵人，而是進行探險、解謎、並且收集資料。事實上，在這套遊戲之中，設計小組並不希望玩家以武力解決問題，因此在許多關卡之中，只要玩家不開火，敵人也不會對玩家開火。

完全表現Star Trek的風貌

Raven 對於關卡設計的細膩度，在Star Trek Voyager裡面完完全全呈現了出來。在遊戲中，每艘太空船的內部設計，完全都是按照影集裡面的太空船藍圖所設計；無論是Voyager本身，或者是柏格人的方塊狀太空船，都與影集裡面觀眾們看到的一模一樣。這是第一套能夠讓玩家在太空船裡面移動的Star Trek 遊戲！（筆者註：原本由Microprose 所設計的Star Trek First Contact遊戲應該是第一套第一人視角的Star Trek 遊戲，只可惜該套遊戲後來遭到了腰斬的命運。）



除了太空船的外表之外，Raven對於船艦內部的系統設計也相當細心。就如同影集裡面一般，所有系統都在正確的地點，而且都互相連接在一起；玩家在遊戲中可以自由操作太空船的任何系統，相對的，熟悉太空船裡面的系統，也能夠讓玩家更快完成一個任務。

在遊戲中，玩家所扮演的是船上的艦橋隊員Alexander 或是Alexandra（看玩家選擇的角色是男人還是女人）。雖然不是影集中主要的角色，但是所有在影集裡面的主要演員都會以3D角色的方式在遊戲中出現；在許多的時候，他們會加入任務之中，幫助玩家進行某一個任務。

Activision

Raven令人驚嘆的美工能力

Raven 的美工能力，在人物的設計上再次表現無遺。Raven 的美工人員運用Quake 3有限的顯示能力（筆者註：所謂的”有限能力”是指有限的多邊型處理能力。由於Quake 是即時繪圖的引擎，因此畫面的細膩度無法達到像預先投影的電影那樣。），將電視影集裡面的演員完美地移植到電腦裡面。看到了遊戲裡的人物後，筆者不得不佩服這些美工的功力。



在多人模式方面，Star Trek Voyager 與Quake 3 一樣，可以最多支援到六十四個玩家在網路上面進行對戰。在多人連線模式裡，玩家可以選擇任何一個在遊戲中裡面出現過的人物來操作（無論是敵是友）。基本上，設計小組還沒有決定多人模式的玩法，但據表示，Raven 的設計小組將會設計數個專門供多人連線所使用的地圖。



結　論

Star Trek Voyager 擁有相當棒的冒險及解謎成份，相信Star Trek 迷都會相當喜歡這套遊戲。不過沒有看過Star Trek 影集的玩家也不用擔心，這套遊戲的設計可以讓對Star Trek 沒有認識的玩家，也能夠盡情享受它的故事及細膩的美工。本遊戲預計將會於近期推出。

不用受傷就可以享受滑板樂趣：Tony Hawk’s Pro Skater



街頭滑板近年來相當流行，尤其是在美國ESPN頻道的大力推動之下，滑板運動已經成為了一種上得了檯面的活動。在多年的滑板比賽之下，出現了許多有名的滑板高手，Tony Hawk就是其中之一。在滑板的世界中，沒有人不認識Tony Hawk，他不但是多次滑板大賽的冠軍，也是許多滑板花招的發明者。



Activision所推出的這一套Tony Hawk 滑板遊戲，可以讓玩家扮演一個花式滑板的高手，在許多不同的地形裡面進行各種的花式。

動作逼真的人物動作

在遊戲一開始時，玩家的等級為滑版的初學者；每當玩家成功地表演一個新的特技時，經驗值就會增加。玩家最主要的目的，就是在滑板的世界中升級，到最後以達到大師級滑板選手為目標。

在滑板世界裡面所有的花式動作，在這一套遊戲裡面幾乎都有收錄，其中有些動作是由Tony Hawk 所發明並且註有版權（也就是其它的人不能夠在沒有Tony Hawk的允許之下公開表演這些動作），那些動作也在Tony Hawk 的同意之下收錄在遊戲之中。

Tony Hawk’s Pro Skater裡面人物動作都相當真實，與真正的選手動作看起來並沒有什麼兩樣，這是因為Activision的設計小組利用了動態捕捉的科技，錄下這些高手進行特技時的動作，因此在這套遊戲裡面，玩家所看到3D人物表演的華麗動作，其實是大師們親自表演的翻版。

充滿競爭氣氛的多人競賽

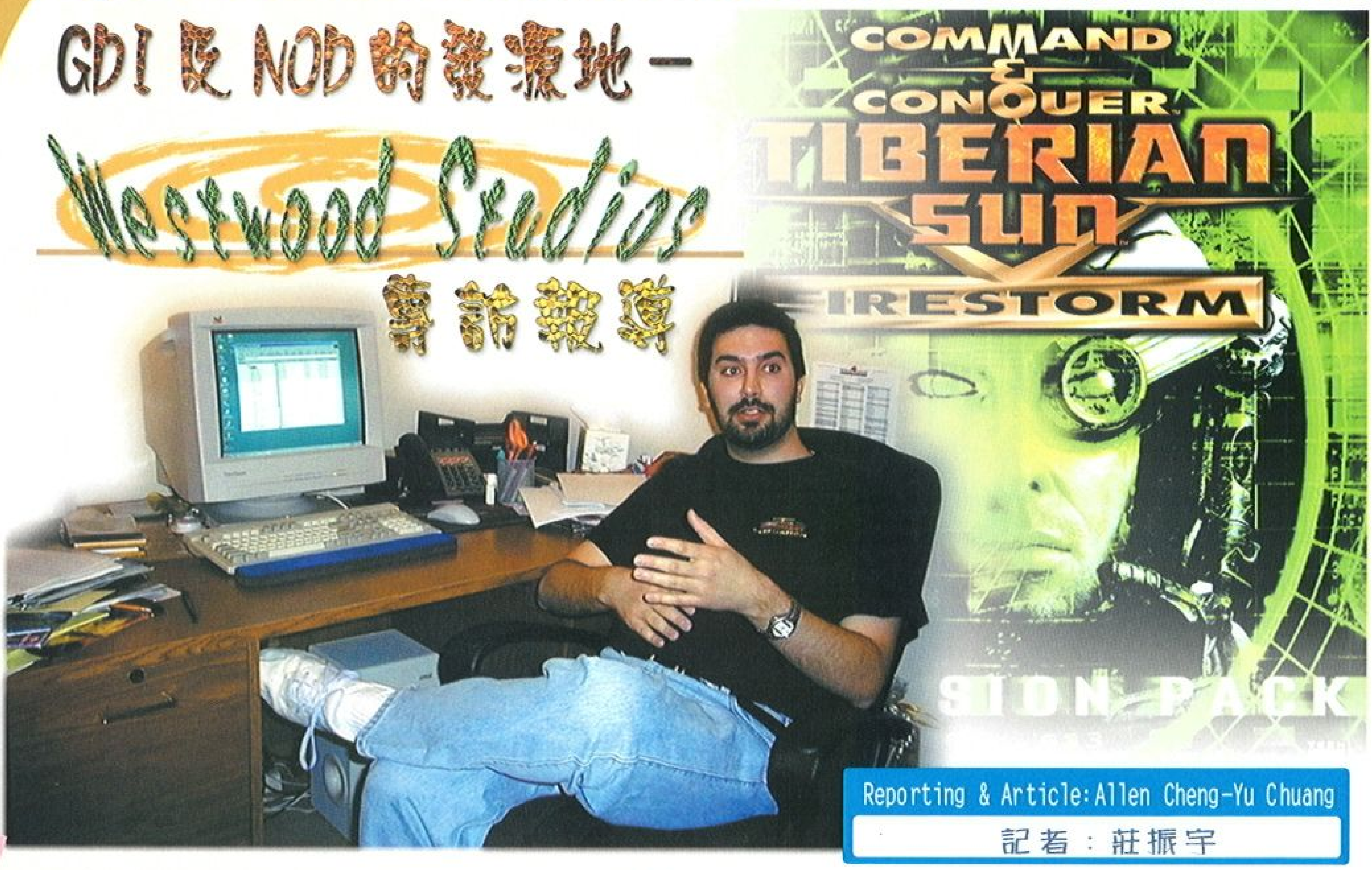
在單人模式中，Tony Hawk’s Pro Skater有多達九個不同的關卡，可以讓玩家進行各種特技。遊戲中也有多人連線的功能。第一種玩法是對戰模式，玩家們會出現在一個充滿著跳板及障礙的場地裡面，以得分及取得某樣物件為目的互相競賽。除了得分之外，在這個模式裡面，玩家也得要妨礙別人得分；這也就是說，玩家可以用身體去撞別人，運用各種下流的技巧，讓敵人摔得狗吃屎！別忘了，滑板運動本來就是一種相當容易受傷的活動。

另外一個多人連線的玩法則是競速模式。競速模式的關卡是一個下坡的坡道，在這個坡道上也有相當多的障礙。這個模式就好像賽車一樣，先到終點的人贏；不過與對戰模式一樣，在這個模式裡，玩家也能夠運用各種手段來妨礙對手達到終點。

結　論

Tony Hawk’s Pro Skater是一套設計得相當細心的滑板遊戲，比起由其它公司所推出的滑板遊戲，這是一套鶴立雞群的產品。

GDI及NOD的發源地－Westwood Studios 專訪報導

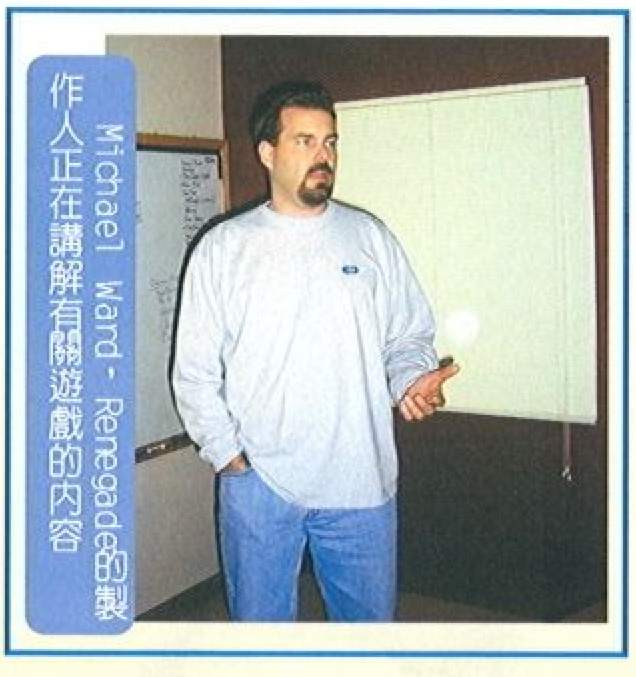


Reporting & Article: Allen Cheng-Yu Chuang

記者：莊振宇

Westwood Studios是相當有名的遊戲設計公司，他們之前推出遊戲的速度並不很快，大約一年多才會推出一套產品；不過最近兩年Westwood Studios由於遊戲相當暢銷，再加上被EA所收購，因此在資本增加之下，大幅度增加公司裡面設計小組的人數。每次筆者參觀Westwood Studios，都會發現公司的人數比上一次增加了一些，整個辦公室看起來也更擁擠了一些。

自從Virgin Interactive在美國地區結束營業之後，就將其在美國所有的工作室一一賣掉；除了Westwood Studios之外，原本Virgin總部的所在地也一併賣給了EA。現在位於加州的原Virgin總部及工作小組，變成由Westwood Studios直接管理，正式改名為Westwood Irvine Studios。



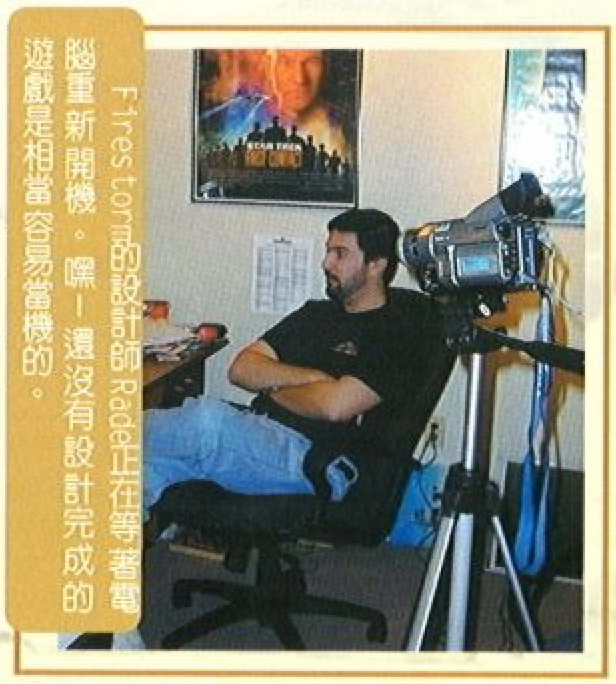
Michael Ward－Renegade的製作人正在講解有關遊戲的內容

正因為Westwood Studios現在擁有兩個工作室及數個工作小組，他們推出產品的速度也增加了許多。這次筆者在訪問時看到了三套即將推出的遊戲，第一套是Westwood Irvine Studios 所設計的處女作Nox。Nox是一套類似Diablo的動作RPG遊戲，但雖然基本上是同類型的遊戲，不過這兩套遊戲的內容卻大不相同。據Westwood Studios的製作人表示，在去年E3的時候，有幾個Blizzard的設計師跑到Westwood的攤位，在看到Nox之後，很緊張地跑到一旁，議論紛紛地討論要怎樣重新設計Diablo 2。

另外兩套遊戲是由Westwood Studios的總部所設計，這兩套遊戲都是終極動員令的相關產品。第一套是Command& Conquer Firestorm，這是一套給Command & Conquer Tiberian Sun 所使用的資料片。不過稱其為資料片其實也不太公平，因為Firestorm不像一般資料片那樣僅加入數個關任務而已；Firestorm不但有新的關卡與單位，也有全新的過場電影，整個資料片玩起來就好像一套獨立的遊戲一樣。

另外一套遊戲Command & Conquer Renegade則是Westwood Studios從未設計過的第一人視角射擊遊戲。提到這一類的遊戲，就會聯想到充斥世面上的數百套類似Doom的遊戲吧？其實完全不然。Command & Conquer Renegade可以讓玩家從另外一個完全不同的角度來享受Westwood經營已久的Command & Conquer世界，相信喜歡Command & Conquer的玩家，都會愛上這一套遊戲。

筆者將會在以下的文章裡為玩家們仔細介紹這三套遊戲。值得一提的是，筆者在Westwood的朋友向筆者表示，目前除了上面提到的三套遊戲之外，他們還有兩套遊戲正在秘密設計當中，但因為所有Westwood員工都與公司簽了不能對外透露的合約，因此無論筆者如何誘問，他們



Firestorm的設計師Rade正在等著電腦重新開機。嘿！還沒有設計完成的遊戲是相當容易當機的。

Westwood專訪

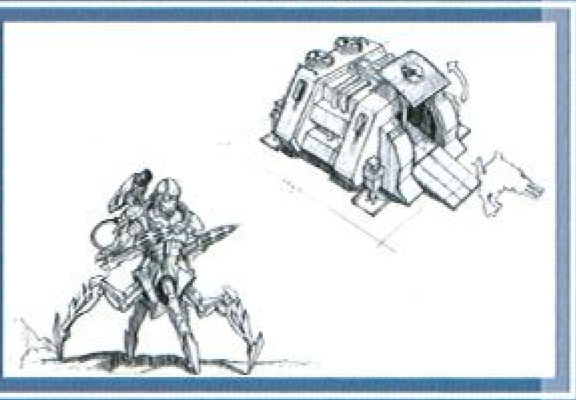
就是不肯透露更多資訊。不過Westwood的公關答應筆者，在四月左右時將會告訴筆者有關該兩套遊戲的資料，到時筆者再向玩家們進行追蹤報導。



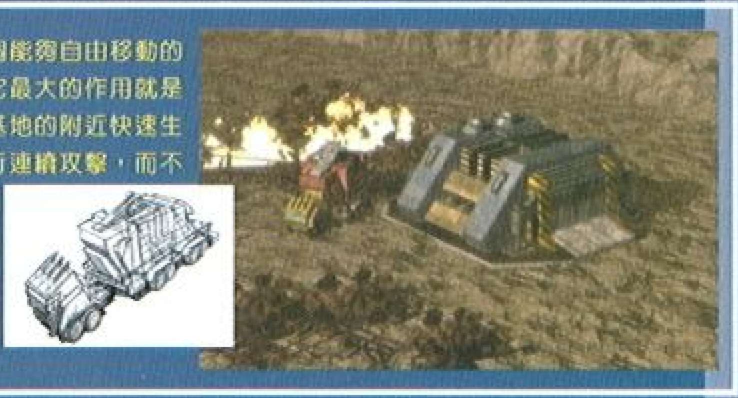
在Firestorm裡，玩家可以在網路上面進行World Domination Tour。在這個模式中，玩家可以一步一步地與在網路上的其它玩家作戰；每打贏一場戰役，就可以多得到一塊領土，直到佔得整塊區域為止。圖中的地圖是美國戰區，可以讓玩家在美國各州進行戰鬥。



歐洲戰區是Command & Conquer爭戰的起始地，這一個地區在地形上比美國戰區要複雜，玩家只要佔住幾個主要據點，就可以立於不敗之地。



活動武器工場在固定時的樣子。這是NOD 在Firestorm裡面的新武器，名為Reaper。Reaper是相當可怕的單位，有強大的火力，移動的速度也相當快，是相當難對付的目標。



這是一個能夠自由移動的武器工廠，它最大的作用就是可以在敵人基地的附近快速生產武器，進行連續攻擊，而不用一波波的從己方基地調度軍力。



這個單位的功能與電磁風爆一樣，它能夠產生強大的電磁波，讓其周圍運用電力的單位或建築暫時失去所有功能；它也擁有能夠自由移動的能力，因此在戰場上只要遇到敵人大量來襲時，能相當有效率地阻止敵人繼續前進。



Limpet Drone能夠躲在地面之下，讓敵人完全看不見；等到一有敵人出現時，它就會像地雷一樣跳出地下，並且向敵人攻擊。低裝甲的敵人會被其馬上摧毀，其它的移動速度則會大為減低。



Juggernaut是GDI在Firestorm裡面新加入的移動式砲臺。它的移動速度雖然相當慢，但是卻有極長的射程及強大火力，是一個相當有破壞力的單位。

特別報導

GDI及NOD之戰並未就此結束：

Command & Conquer Firestorm資料片

全破Tiberian Sun之後，玩家是否覺得意猶未盡呢？不用擔心，Westwood目前正在全力設計Tiberian Sun的資料片Firestorm。故事延續著Tiberian Sun的最後，也就是GDI打贏NOD的那最後一戰。在那一戰之後，NOD並未就此瓦解，而是分為了許多小集團；在GDI那方面，他們則是全力忙於戰後的善後工作及許多的Tiberian生物作戰的等等瑣碎事情。



Firestorm加入了全新的過場電影，圖中的博士就是GDI負責將Cabol的程式重新啟動的人。不過在Cabol反叛之後，她就不知所蹤了。

在Firestorm裡面，NOD的人性化程式Cabol將會有很重的戲份。玩家應該都知道，在Tiberian Sun的最後，Cabol的神經中樞被GDI給奪走了。（筆者註：在Tiberian Sun裡面，由於背景是設在未來的世界當中，因此戰役的全盤協調工作都是由人性化的電腦程式處理。GDI使用的程式叫EVA，也就是玩家在任務中時常聽到的女性聲音，而NOD的程式就是Cabol。）

在Firestorm裡，遊戲一開始時可以看到GDI的研究人員嘗試將Cabol的程式重新啟動；不過玩家們將會發現，Cabol認為人類是相當低等的生物，因此他打算將所有的人類毀滅掉，就好像魔鬼終結者II的劇情那樣，是人類與電腦之戰。

正因如此，Firestorm的故事並不能算是Command & Conquer的主線故事，只能算是一個分支的劇情而已；不過隨著玩家扮演陣營的不同，對這整個事件的看法也不一樣。雙方的故事雖然大有不同，可是在遊戲中的幾個情況之下又會交織在一起，劇情的設計可以說是相當用心。

在Firestorm裡，Westwood在每一方加入了25個任務，以及新的過場電影及音樂。最重要的是，Westwood加入了World Domination Tour的網路遊戲功能，可以經過網際網路互相攻城掠地，讓玩家以不同的方式進行Tiberian Sun。



在Kane的下落不明之後，Slavik就取而代之，成為了NOD的主要領導人。他認為Cabol可以算是Kane的智慧及精神之所在，NOD如果要重新振興，非得要將Cabol搶回來不可。在NOD本身的派系鬥爭之中，Slavik運用了相當激烈的手段將對手全部都除掉，是一個相當可怕的人物。

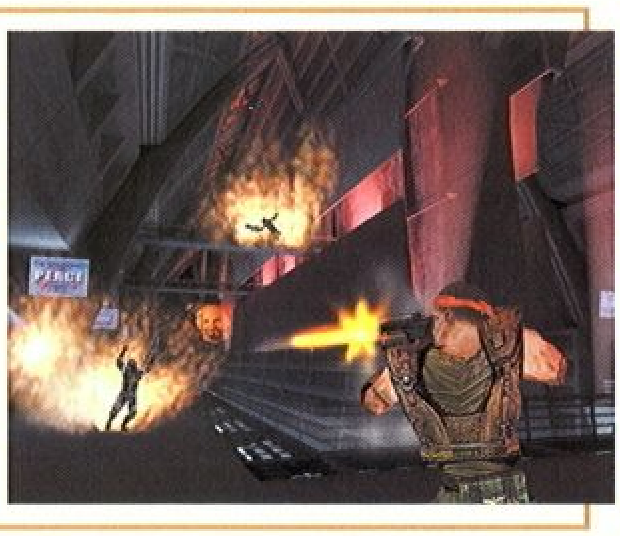
Firestorm根本就可以算是一套全新的遊戲，相信玩過Tiberian Sun的玩家應該會相當喜歡這套資料片才是。

從第一人視角進入C&C的世界：Command & Conquer Renegade

『自從終極動員令的第一套遊戲推出至今，有許多玩家已經深深地被我們所製造的這個世界給吸引住了！』Michael Ward，Renegade的製作人表示：『因此我們從很早之前，就想要設計一套能夠讓玩家更加深入C&C 世界的一套產品。不過我們並不想要隨便設計一套產品來敷衍玩家，更不希望設計出一套會破壞玩家對C&C世界印象的產品。』

從四年前開始，Westwood的設計小組就開始研究各種不同的3D科技，並且對許多遊戲進行各種實驗。直到一年多之前，設計小組終於認為他們找到了完美的科技，因此便開始設計這套遊戲。

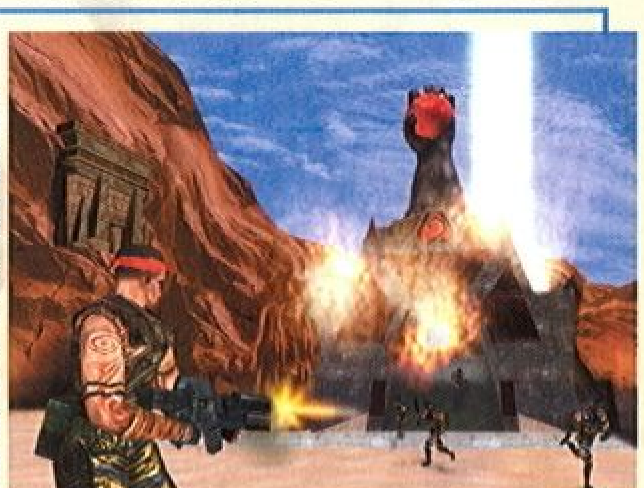
在以往的終極動員令系列，遊戲以即時戰略的方式，讓玩家可以掌控全盤戰局，不過在Renegade裡面可不是這樣的；雖然在Renegade裡遊戲的故事仍舊是GDI及NOD之間的爭戰，在遊戲的每個關卡之中雙方也在作戰。不過不一樣的是，玩家在Renegade只能夠控制一個人，也就是遊戲的主角。以往的終極動員令遊戲能夠讓玩家進行全面性的戰鬥，而Renegade則是一套讓玩家可以體驗小細節的遊戲。


Renegade的遊戲步調相當緊湊，在遊戲裡面隨時都會有激烈的戰鬥

極具戰術意味的遊戲模式

遊戲的主角，也就是玩家們在終極動員令裡面所熟悉的Commando及Tonya這兩個角色。這兩個人（一男一女，性別可以讓玩家自由選擇）在遊戲裡面就好像是特種部隊的精兵一樣，出任務完全是單打獨鬥。遊戲本身的介面及操作方法與一般的第一人視角射擊遊戲並沒有太大的差異，但是遊戲的內容則有相當程度的不同。

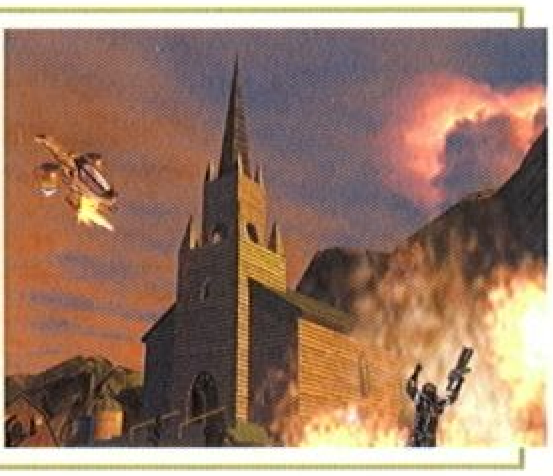
與以前C&C遊戲中的Commando一樣，主角在遊戲中的主要武器有兩種－狙擊步槍及搖控引爆的C4炸藥。在遊戲中除了一般視角之外，玩家也可以隨時切換到狙擊模式；所謂狙擊模式，就是玩家將可以經由一個類似狙擊鏡的介面，看到身在遠處的目標，這時玩家就可以瞄準敵人身上的任何一個部位開槍。


大量的軍人從Hand of Nod裡面一直出現，玩家必需運用強大的火力保護自己。請注意看背景的山壁，它的真實度不是其它遊戲可以望其項背的。

在以往的終極動員令裡面，被Commando瞄準的目標都是一槍斃命，但在Renegade裡面可不盡然。雖然說玩家只要打中敵人身上的任何一個要害（例如頭部、頸部、或者有如某位Westwood的員工向筆者表演的那樣．．打中敵人的下體），就可以讓敵人一命嗚呼；但是若玩家不小心失了準頭，那麼敵人不但不會馬上死亡，還會大聲呼救，為玩家帶來許多不必要的麻煩。

由於狙擊槍射程相當遠，因此它相對的缺點就是一次只能裝兩發子彈，而且重新上膛的速度相當慢。也就是因為這個原因，在遊戲中玩家只能夠從遠處狙擊；如果與敵人近距離交戰時，Commando一定是佔下風的。

除了上述的兩種基本武器之外，玩家也可以找到各種不同的武器；在展示的時候，筆者在關卡裡面看到一架戰機的殘骸，這時候玩家只要進入戰機裡面，就可以使用上面的機關槍。一些在Command & Conquer裡面出現過的武器，在Renegade裡都可以看到，例如手榴彈、噴火槍等等的武器，在每個關卡中都可以撿到。


在Command & Conquer裡面所有的單位在Renegade裡面都會出現。畫中可以看到Orca戰鬥直升機正在屠殺敵人。仔細看看天空的天候效果，相當真實吧！

玩家們應該還記得在終極動員令系列之中，Commando的另一項能力，就是能夠在任何一個敵方建築上面裝置強力炸藥，然後從遠端毫不費吹灰之力的將它炸成碎片。在Renegade裡，主角也配有許多的C4炸藥，可以裝置在關卡裡面任何敵方建築或戰車上面並予以摧毀，是一項相當強力的武器；不過玩家得要注意的是，C4的爆炸範圍相當廣大，如果主角在炸藥引爆時離得太近的話，也是會遭殃的。

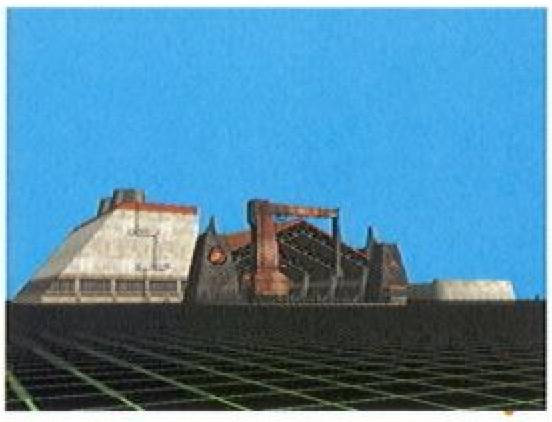
功能更加強大的3D引擎

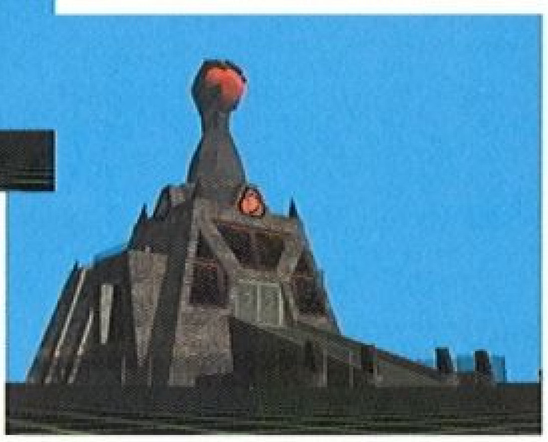
Command & Conquer Renegade的3D引擎相當強大，它能夠處理相當大量的地形資料，所能夠顯示的距離也比其它3D引擎要遠得多；因為這樣，Michael Ward表示設計小組並不打算像其它同類遊戲一樣，運用霧化效果來遮住遠方的景物。Renegade的引擎也能夠顯示出很清楚的3D圖形，不像許多遊戲顯示戶外景物時就變得昏天黑地的。

Renegade的每個關卡都充滿著相當有特色的地形。

就好像以往的終極動員令一樣，在Renegade裡面有綠油油的草原、無法穿越的高山、光





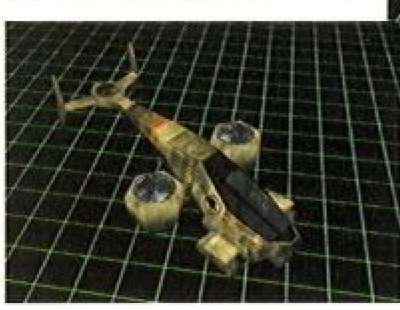


禿禿的沙漠、岩地、溪流、冰川及長滿著Tibe-rian礦物的地面。在以往終極動員令遊戲裡所看過的所有建築，在Renegade裡面也可以看到。

『以前在玩終極動員令時，玩家都只能從俯視的角度看到這些建築。』Michael Ward表示：『對於這些建築的運作方式及它們的尺寸，都很難從俯看的視角體認它們的存在。在Renegade裡，玩家將有機會看到這些建築雄偉的尺寸及它們運作的樣子。』

事實上，設計小組將以前設計終極動員令的過場電影時，所用的3D模組找了出來，然後經過一番加工之後，直接放到Renegade裡面。因此這些建築的樣子完全不會失真。還有在遊戲中曾出現的車輛，在此刻也都可以讓玩家駕駛。因此除了單打獨鬥之外，Renegade也可以讓玩家使用任何車輛作為武器。值得一提的是，筆者以前都以為採礦車是小小的一部，在看過Renegade之後，才發現採礦車的尺寸相當巨大（編者註：那當然！不然怎麼碾人？）



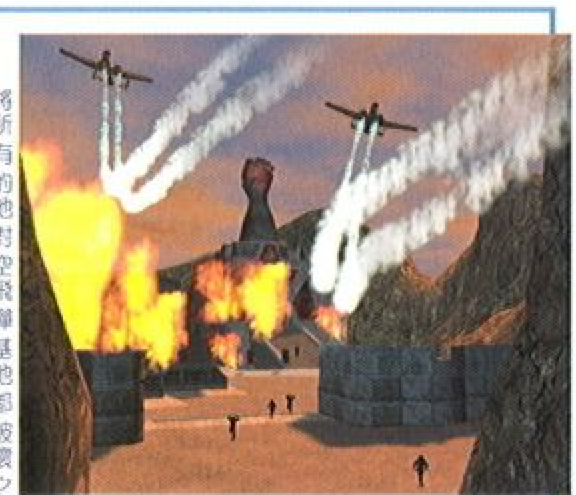




玩過原本Command & Conquer的玩家，由於對C&C的熟悉度，可以幫助他們過關；不過就算沒有玩過以前C&C的玩家也不用擔心，Renegade的設計保證讓初接觸的玩家，也能夠同樣的享受遊戲精彩的故事。

各種特殊的危險任務

在Renegade裡面有許多有趣的任務，有些任務是玩家在以前的Command & Conquer系列看過的任務，另外一些任務則是前所未見的。有些是C&C 裡面出現過的任務，包括將敵人的地對空飛彈發射臺全部破壞；在這一類的任務裡面，GDI想要對NOD進行空襲，但是NOD的地對空飛彈基地(SAM Site)讓GDI的轟炸機沒有辦法靠近，這時玩家就得要深入敵陣並破壞所有飛彈基地，才能夠順利進行空襲。

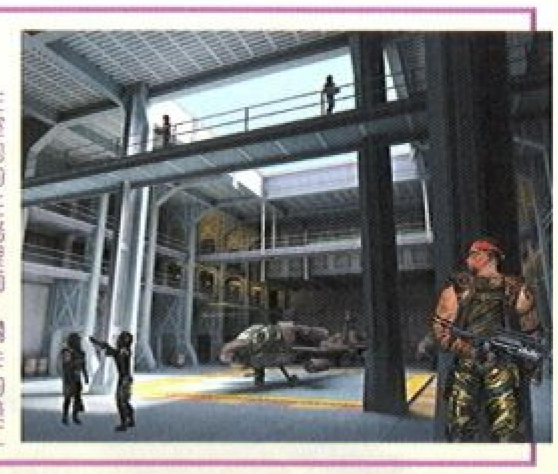


將所有的地對空飛彈基地都破壞之後，己方的轟炸機就可以進行轟炸。這是遊戲中的實際畫片，並不是美工繪圖，從這一張圖片中，玩家就不難發現Renegade的3D引擎是多麼強大了。

另外一種以前沒有看過的任務，就是室內任務。在以往的C&C中，玩家大都只能看到建築的外表，卻很少有機會可以身置其中；在Renegade裡，將有許多機會可以讓玩家侵入敵人的建築之中作戰。這類任務的目的不是要取得某樣東西，不然就是要將裡面的人員全部除掉，這樣工程師才能夠進入占領敵人的基地。

由於Renegade的背景仍是在Command & Conquer的世界，因此在遊戲中所有C&C的規則都還是與以前一樣。例如要是敵人訓練軍人的兵營還在，而且他們礦源很豐富的話，那麼敵人的步兵會一直出現，殺之不盡；不過要是將敵人的採礦車或是兵營破壞的話，敵人就不會再出現了。同樣的，如果將敵人的發電場給破壞，那麼他們的雷射發射臺就會失去作用。諸如此類的規則，相信玩過Command & Conquer的玩家都很清楚。

在多人連線方面，對戰模式可以讓十六個玩家連線互相對戰。除了在區域網路進行遊戲之外，玩家們也可以經過Westwood Chat與他人在網際網路上面進行遊戲。不過多人連線模式最有趣的功能並不是對戰模式，而是合作模式。在Renegade裡，玩家可以在網路上面邀請幾個玩家，一起進行任何一個單人的任務；也就是說，如果玩家認為某個單人任務太難的話，那麼就可以請別人一起幫忙破關。



在室內的任務裡面，關卡的美工更是細膩。筆者要再次重申，這是遊戲真正的畫片，並不是預先繪製的美工圖片。怎樣，這種細膩度是前所未見的吧！

結尾

在關卡製造器方面，Michael Ward表示，Westwood並不打算推出這一類的程式。據其表示，Renegade的關卡是使用3D Studio MAX 所設計，並沒有任何關卡設計程式，其製造過程相當複雜，並不是一般的玩家能夠瞭解的。（筆者註：Renegade的地形相當複雜是一點都沒有錯的，除了使用3D Studios MAX之外，根本不太可以繪出那種程度的地形。）不過，在Renegade推出之後，Westwood將會繼續推出許多的關卡地圖，以資料片的方式推出，或是一個個放在網路上面讓玩家下載。

Renegade看起來相當不錯，是C&C迷不可錯過的產品。



另類的動作RPG：Nox

誰說獨立遊戲設計師沒有辦法設計出好玩的遊戲呢？Nox的設計師Michael Booth原本是一個專門設計軍用飛行模擬機公司的程式設計師。後來他離開了公司後，開始設計一套電腦遊戲，並且成立了一個叫作Hyperion的工作小組。在他所設計的遊戲剛成形時，曾前往位於聖荷西的電腦遊戲師座談會，並且為Westwood的老版Brett Sperry展示他所設計的產品。



Brett Sperry在看過了那套遊戲之後，認為那是一套相當有潛力的產品；不過由於Michael Booth並不是遊戲設計的專家，因此該套產品無論是在美工或是音效方面，都有待改進。因此Brett Sperry收購了Michael Booth 的工作室，並且請了許多的專業遊戲設計人員供他指揮，讓他能夠自由發揮想像力。

在不久之後，Brett Sperry過目了最新的版本，發現整套產品比起上一個版本又進步了許多。因此Brett Sperry買下了該遊戲的出版權，並且將它取名為NOX。Brett Sperry由於相當重視Michael Booth的才華，因此正式請他到Westwood Irvine Studio完成這一套遊戲。

Jack救世Nox？

玩家在遊戲中將會扮演Jack Mower這個角色。Jack是一個普通人，但是因為某種原因（在遊戲中將會解開這一個謎），他被選擇成為NOX的救世者。在一個平靜的下午，當Jack坐在沙發上面看著電視時，一個空間的裂縫將他吸到了NOX來。

NOX原本是一個和平的世界，但是在邪惡的法師Hecubah的統領之下，NOX成為一個黑暗的世界。遊戲的目的很簡單，就是要玩家解救這一個世界。哼…聽起來好像是相當老套的故事，但是這個故事設定在這個遊戲中卻是相當有趣的。為什麼呢？

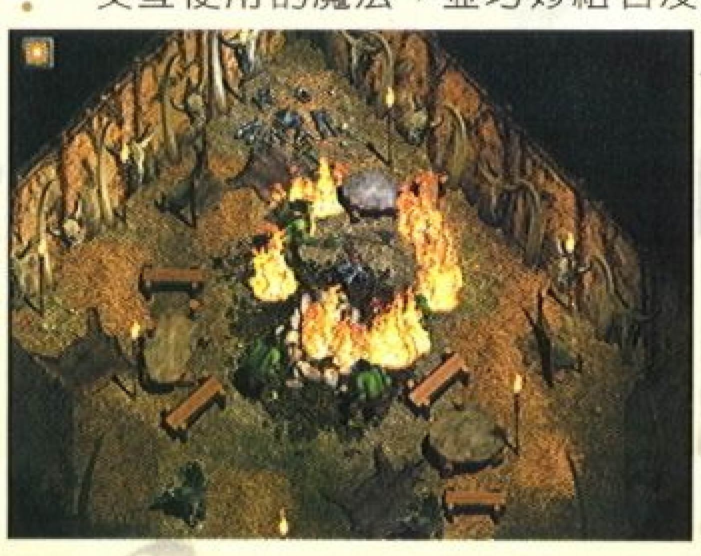


就好像科幻電影一樣，這類設定在中世紀幻想空間的遊戲，也有許多老套的公式。設計小組丟一個現代的普通人到這個幻想空間中，並巧妙運用這個人物來大開這些公式的玩笑。在遊戲一開始時，主角將會穿著牛仔褲及運動鞋，以和這個世界完全不對稱的外表進行冒險；在遊戲中，主角將會開許多玩笑（主角是一個相當幽默的人），讓一個嚴肅的遊戲有著輕鬆的一面，讓玩家們更能夠感覺到遊戲主角的個性。



變化多端的陷阱及魔法

Nox是一套動作RPG，它與Diablo是同類型的遊戲，不過它與Diablo及其它同類型的遊戲有什麼不一樣呢？Nox 所強調的，是能讓玩家以更加有創意的玩法進行遊戲；如果玩家想要以硬拼的方式殺過每一關，那是玩家的自由。不過玩家若善用設陷阱的選擇及八十幾種可以交互使用的魔法，並巧妙組合及運用這些遊戲中的功能，就能夠輕鬆的通過遊戲的每個關卡。



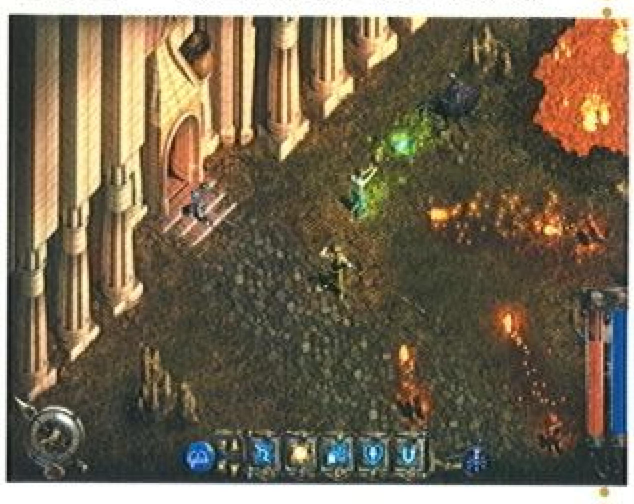
在遊戲裡面有許多魔法，但是每個魔法都有其優點及缺點。例如Fist of Vengeance魔法，它是一個能夠在敵人的

Westwood專訪

頭上砸下一個大石頭的法術：Fist of Vengeance擁有相當大的殺傷力，但是它掉下來的速度卻相當慢，只要敵人速度快了一些，他就能夠輕鬆躲開。像這種時候，玩家只要先向敵人施展冷凍術，讓其無法動彈，然後再施展Fist of Vengeance ，就能夠輕易解決敵人。

特別繪製的遊戲場景

Nox 擁有相當強大的圖形引擎，能夠顯示出相當漂亮的遊戲背景。與Diablo不同的是，Nox 世界裡面的每個建築、每個背景都是精心設計；每個背景看起來皆有不同，不像Diablo的關卡都是以重覆的圖塊所拼成，在玩久了之後讓人產生一種厭煩感。在魔法效果方面，遊戲中的八十幾個法術都有其獨特的光影效果，除了讓魔法看起來覺得更強大之外，看起來也相當壯觀。



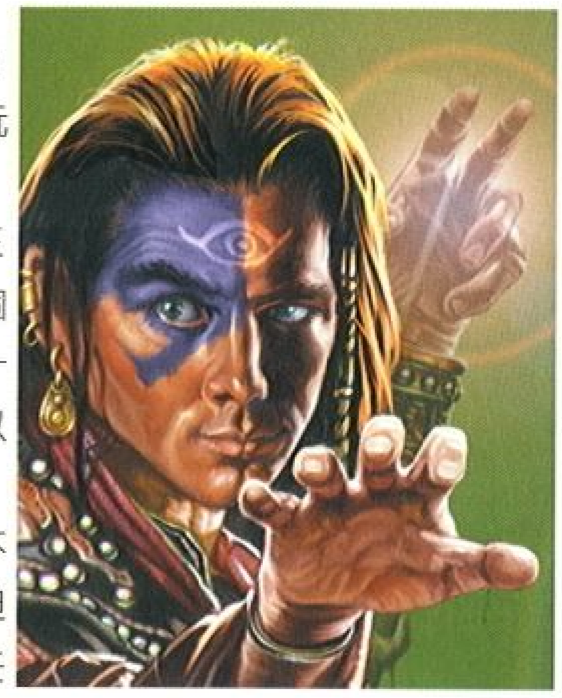
三種性質迥異的職業

在遊戲的一開始，玩家將可以扮演三種角色之一；武士擁有相當高的力量，可以使用在遊戲中的各種武器，不過選用這個角色的玩家得要注意，因為武士在NOX裡面完全不能夠使用任何魔法，除了魔法武器之外，使用武士是完全無法用到魔法的。



運用法師的玩家，則可以使用遊戲中大量的魔法，但是他卻沒有辦法使用任何武器！要是法師的魔法用完的話，那麼就只能束手待斃了。玩家到現在，應該不難發現，在NOX裡面，隨著玩家選擇角色的不同，遊戲的玩法將會完全不一樣；也就是說，NOX 可以讓玩家將整個遊戲玩兩次，而再次進行遊戲時，玩法又會變得不一樣。





在遊戲中還有第三個角色可以選擇，這個角色叫做召喚師，是一個其他遊戲中很少可以見到的職業。基本上，召喚師可以召喚許多不同的生物出來幫忙，但是他本身卻不能使用任何武器，亦不能夠使用任何攻擊性法術。召喚師是遊戲中需要技巧的一個選擇，在玩家以上面兩個角色完成遊戲之後，便可以再玩第三次，來挑戰自己的能力。

各式各樣的遊戲模式



在多人連線方面，NOX也有許多不同的玩法。一些普通的玩法，例如奪標及對戰模式，在NOX裡面都是多人連線的選擇；不過設計小組還加入了〝適者生存〞、〝王者〞及〝射籃〞等模式。

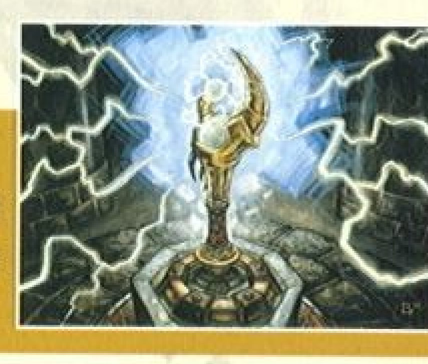
在〝適者生存〞模式裡面，遊戲中的玩家一但死亡就不會再復活，直到最後一個存活下來的人贏得遊戲之後，遊戲才會重新開始。

〝王者〞模式與一般的對戰模式相似，但是在遊戲中有一個皇冠，唯有拿到皇冠的那一隊在殺死敵人時才會算數；也就是說，如果玩家這一隊沒有皇冠的話，就算殺了多少敵人，也不會記錄在遊戲的分數上。

射籃模式與奪標相似，但是在遊戲時雙方陣營的中間會出現一顆球；玩家在這個模式裡最主要的目的，就是要拿到這顆球，並且用它射中敵人的棋子。這個是筆者最喜歡的一個模式。

結尾

NOX 在這篇文章刊登時，應該就已經在美國推出了。筆者個人認為，與Diablo比起來，這是一套有過之而無不及的產品，每位玩家都應該試試。對Diablo死忠的玩家…嗯…筆者知道Diablo II又再次延遲了（筆者註：在下一期將會報導Blizzard的專訪，到時候筆者會討論該遊戲延遲推出的原因。），因此在該套遊戲推出之前，不妨試試NOX吧！



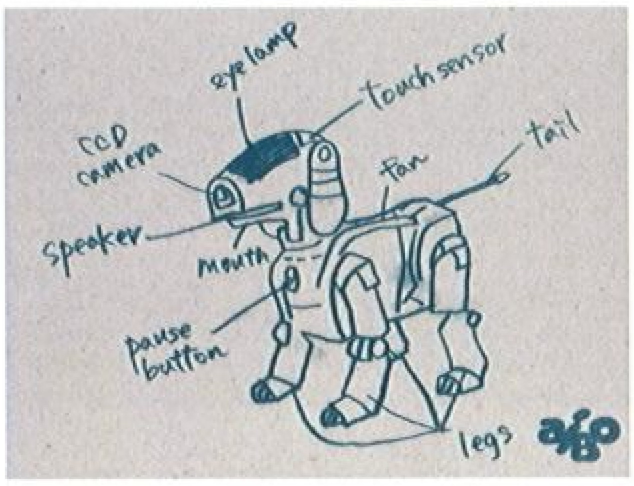
我家也有隻AIBO



●吳律煌

AIBO是會思考的機器狗

法國笛卡爾曾把狗比譬為機器，他說狗體內的五臟六腑就好像齒輪、鏍絲與滑輪等零件，因此認為狗就和機器一樣根本無法思考，但經由設定就可以做事。科技發展迄今，笛卡爾數落狗無法思考或推理的言論，竟然可以用來形容



SONY引領風騷的家庭娛樂用電子產品-愛寶（AIBO）。然而在我仔細觀察後，若笛卡爾復活，他可能得修正機器狗無法思考或推理的說法。因為，SONY九九年年中推出的愛寶除了會用四隻腿像小狗那般地走路外，也有自己的情感與智能，也能在日常生活中向主人學習，進而發展獨特的性格，這些特色都已具備狗的基本特質。

AIBO魅力凡人無法擋

Sony公司在九九年六月一日正式於日本東京推出愛寶。短短二十分鐘內，售價高達2,080美金的愛寶便被搶購一空，可見日本消費者瘋狂的程度。事後Sony指出，第一手賣到愛寶的人當中，其實大多數是競爭對手、程式開發人員或者是想了解這項智慧型產品的公司。由此，我們不難想像未來除了會有各種機器狗充斥市面外，就連機器貓、機器娃娃、機器人等，都會成為我們E世代（電子時代）生活的一部份。我們從SEGA推出低價位的機器狗波奇及一些功能簡單的機器貓在今年年初問世，就可得到驗証。

AIBO名字的由來

愛寶這個名字是取自人工智慧（AI，Artificial Intelligence）與有眼睛的機器人（robot with eyes，“eye-bot”），而“AIBO”在日文上也有朋友的意思，這四個單字母說明了牠是人類最忠貞不二的同伴。愛寶和其它人造機器人最大不同點是它的自主性，牠能即時表達它的情緒，而且在和人類接觸後，會因學習而成長，最後改變自己的行為模式。當牠和人類玩耍或溝通時，會透過眼睛的動作表達快樂、悲傷、憤怒和恐懼。當牠心情不好時，牠可不會接受您給牠的任

何指令哦！但是，愛寶心情爽快時，便會向您展現牠最引以為傲的小動作。

AIBO具備自主性

愛寶出廠時便具備多項能力，這些能力都是為呈現愛寶最偉大的特色：自主性而設計。在這個方向下，愛寶有六種情感狀態，包括快樂、悲傷、憤怒、驚訝、恐懼、與不滿等。另外，愛寶還具備包括愛、尋找、動作與食慾（recharge）四種智能。在身體結構上，整隻愛寶全身共有有十八個關節（motor），就技術層面而言，我們稱之為十八個自由度。這麼多的自由度讓愛寶不僅可以用牠的四條腿走路，也可以坐下，伸伸懶腰，用腹部爬行，甚至不慎墜地時還可以向後翻轉。愛寶身上的感應器（sensor）與人類的感覺器官有點類似，牠可以利用此一感應器查覺出週圍環境，進而與人溝通。感應器的作用包括觸覺、聽覺、視覺與平衡感等。在觸覺方面，愛寶的頭部上有觸覺感應，你可以撫摸牠的頭或者拍牠的頭和牠溝通。在聽覺方面，愛寶可以透過一附立體麥克風聽到外界的聲音，但最好不能有噪音干擾，否則會影響辨識。在視覺方面，愛寶配備彩色攝影機和距離偵測器，牠可以使用這兩副裝置搜尋牠喜愛的顏色與避開危險。在平衡感方面，愛寶利用加速型感應器來維持其平衡。



AIBO有兩種哦！

目前SONY推出的愛寶共有第一代的ERS-110及第二代的ERS-111兩型。至於愛寶ERS-110及ERS-111有那些不同呢？就顏色而言，ERS-110的外觀是銀灰色，至於ERS-111則有黑色及銀灰色兩款。就尾巴來區分，ERS-110有四個關節（joint），至於ERS-111則有三個關節。雖然ERS-111的尾巴較ERS-110短，但這項「短處」反而使RES-111可以做出許多在ERS-110那兒看不到的表情。在耳朵方面，ERS-111的耳朵比ERS-110還短，讓耳朵可以在肩部以上搖擺，讓表情增添幾分趣味。現在全世界有15000愛寶兄弟，一月底時已無貨源，半年來第1代共出廠5000隻，第2代10000隻。



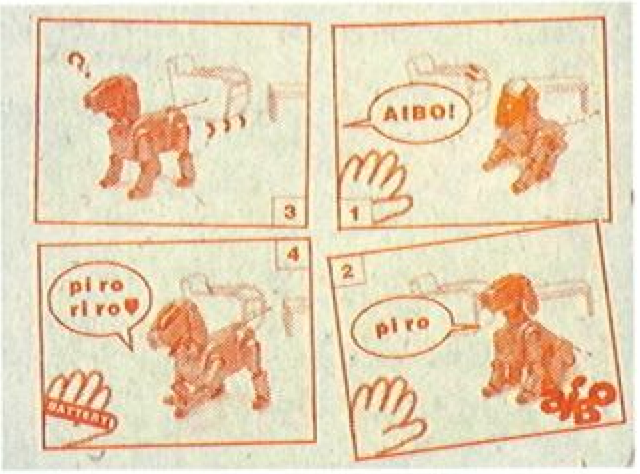
AIBO以Aperios為作業系統值得一提的是，為開發具備高度智慧的機器狗AIBO，Sony自行發展出一套名為Aperios的程式，來作為牠的作業系統。Aperios是一種完全物件導向的即時性作業系統，凡需要以即時操作的裝置都適合運用這套作業系統。舉例而言，要即時追蹤移動性目標的攝影機便適合安裝這套系統。另外，目前Sony正大力推展OPEN-R平台成為娛樂用機器人系統的標準介面。Sony之所以不遺餘力推行的目的，無疑是為創造一種具標準化且具彈性的硬體架構，使架在其上的各種軟體能在各式機器人之間易於交換，進而擴充娛樂用機器人的領域。據了解，OPEN-R是一種專為硬體、電子 、與軟體架構而設計的特定標準。假如這些硬體或電子或軟體能符合OPEN-R的標準，不管這些軟體及機械零件的形式為何，它們都能應用於操作各式各樣的機器人。而愛寶 ERS-110及111符合OPEN-R一次版的軟體規格。



AIBO有三種活動模式

SONY為愛寶設計了三種模式讓牠和人類相處，包括自動、表演、以及遊戲模式等。愛寶在家時適合設定為自動模式，牠會根據自己的

判斷對環境作出反應，有時候還會作做讓您意想不到的事。主人也可以透過許多方式和牠溝通，例如拍牠的觸摸感應器，或者讓牠看最愛的色球。



自動模式並非唯一可以和愛寶玩的方法，你也可以透過遠端控制模式來對愛寶下達指令。愛寶裡有兩種遠端控制模式，分別是表演模式和遊戲模式。玩家在遠端控制模式下可使用聲控器，用絕對音階及特定聲音的組合可以對愛寶做出命令指示，愛寶有極佳的音感，會對音律做出反應。在聲控器的使用上，如果您連續三分鐘不使用它，它便會自動斷線。聲控器會隨愛寶一起出售，不同按鍵上的數字與符號，分別代表對愛寶所下達的不同指令。

研究証明，真正的狗也懂得音樂，只是唱出來的聲音實在讓人不敢恭維。在聲音的感受上，愛寶可以利用音樂語言（language of musical tones）與旋律來和人類說話，但愛寶也會用肢體語言來表達愉快與慾望，會用眼睛的明亮度來傳達牠的快樂和憤怒的情緒。愛寶將牠的動作及成長記錄及儲存在記憶卡（Memory Stick）內。

AIBO的表演與遊戲模式

愛寶在這種模式下會做出各種好玩的姿勢，並表演一些討人歡心的小動作。愛寶具備十多種程式化的表演動作，例如“站立”、“坐下”、“翻轉”；另外愛寶也會表演一些獨特的動作。如果你嫌這些小動作還不夠看的話，你可以經由使用ERF－511愛寶表演套件動作編輯器來修改愛寶的動作，那麼牠便會表演更多您喜歡的動作，但這個編輯器必須另外購買。



使用遊戲模式和愛寶玩耍時，愛寶就好像一具遙控機器人。玩家可以操控的指令包括“前進，後退，向左，向右”或是“用左腿踢球，用右爪撥球”，以及“右轉”，“用嘴咬或丟掉東西”等，玩家善用這些靈氣活現的動作可以讓愛寶玩各種遊戲。如果現場還有另外一隻愛寶，兩隻機器狗當然可以來一場比賽。

AIBO禁不起斥責

愛寶會因為你的愛心照料及鼓勵而學習。例如，當牠望著一顆球時你斥責牠，牠會立刻分辨出「做這件事對牠沒有好處」。一旦愛寶開始不喜歡球，如果週圍環境有一粒球的話，牠會馬上向您表現出牠因為球的存在而心情不好，嚴重時甚至會像瘋狗一般吠起來。另一方面，假如愛寶凝視一顆球時你誇獎牠，愛寶當場會曉得球是生活中有趣的玩意，甚至會慢慢地玩起球來。愛寶會因您的調教而學習，進而形成牠的部份特質，讓您養的愛寶和別人養的愛寶就是不一樣。

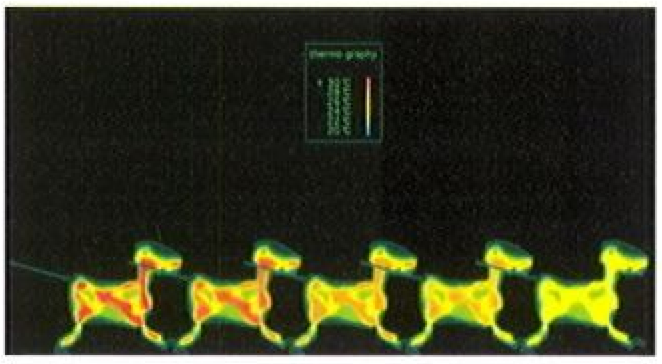
AIBO會慢慢成長

剛剛被您買來的愛寶並不太會走路，而且通常不會做出太多的小動作。在嬰兒階段的愛寶甚至連站都站不穩，但牠會開始向真實的世界學習，會聆聽與觀察生活中的一景一物。在經驗逐日累積下，愛寶會慢慢地由幼太變成犬。愛寶從學步階段的幼犬要發育到成犬通常要花上好幾個月的時間，牠的成長速率不一，通常視牠與人類及環境互動的結果而決定。幼犬時的愛寶渾身充滿著好奇心，但對自己做出每一個動作仍帶有幾分畏懼感，孩童階段的愛寶會開始嘗試各樣的新奇事物，青少年時期的愛寶是最難教養的，成年時代的愛寶的舉動看起來就像是一隻發育完全的狗。

如前所述，愛寶是需要從日常生活的經驗中獲得成長，有助於愛寶成長的各種經驗包括一、與飼主互動；二、適當的運動；三、充足的睡眠；四、足夠的食物（充電）。



愛寶表演套件（Performer Kit）是專為愛寶而設計的軟體套件。這個單獨出售的套件是專用來修改及創造表演模式下的行為，以及部份自主及遊戲模式的行為之增修工具。表演套件共分為愛寶 ERS-110而設計的ERF-510，以及為ERS-111而設計的ERF-511。套件裡易學爾用的使用者介面，讓主人能透過電腦創造愛犬的獨特行為，讓牠執行您所賦予的動作。表演套件也可以讓你使用能支援MIDI或WAV的聲音編輯器來製作音聲檔，再讓愛寶執行。另一方面，你還可以和擁有愛寶的友人交換愛寶的行為，而愛寶 ERS-110和ERS-



111也可以互相交換使用各自的獨特行為。在製作行為時，玩家必須把你所創造的行為存進“記憶片”（Memory Stick）裡，再使用聲控器讓愛寶表演。



AIBO的狗食裉POWER

不同於真正的狗，愛寶最喜愛的狗食當然是“電力”。操控愛寶的聲控器使用兩顆AA（R6）的電池，電力持續約三個月，用完須更換。至於愛寶本身則需靠充電站



（Station）來充電。假如愛寶感到疲憊而且需要補充能源時，牠會做出需要充電的姿勢，這時玩家可以把牠放在充電站上補充能源。當初設計師曾考慮寶愛在充電時應該呈現何種姿勢，最後決定讓在充電站上的愛寶看起來像在睡覺，而充電站就是它的床。因此，當玩家把愛寶放到它的床鋪時，你必須用聲控器把愛寶設定為睡眠模式。

睡眠模式共分Sleep 8與Sleep二種。在Sleep 8中，顧名思義愛寶將睡滿八小時後自然醒；但在Sleep模式下，愛寶會一直睡到你搖醒牠為止。要提醒讀者的是，當愛寶睡在充電站上時，千萬不能搖動牠，您必須把牠從充電站抱下後，才能搖醒這隻狗寶貝。有趣而且值得注意的是，即使愛寶臥在充電站上，牠有時仍會像嬰兒般嚎啕大哭，或者是搖尾擺頭；為避免愛寶在充電站上受到傷害，飼主千萬別在充電站的周圍放其它東西，免得牠用頭或者尾巴去撞這些物品，而受意外傷害。

電腦新天地

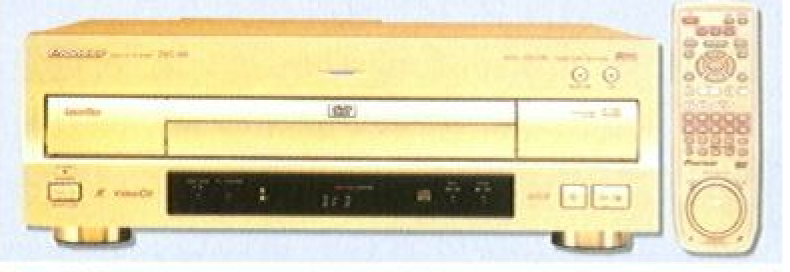


家庭電影院常識

朱金銘

輕輕鬆鬆在家看電影

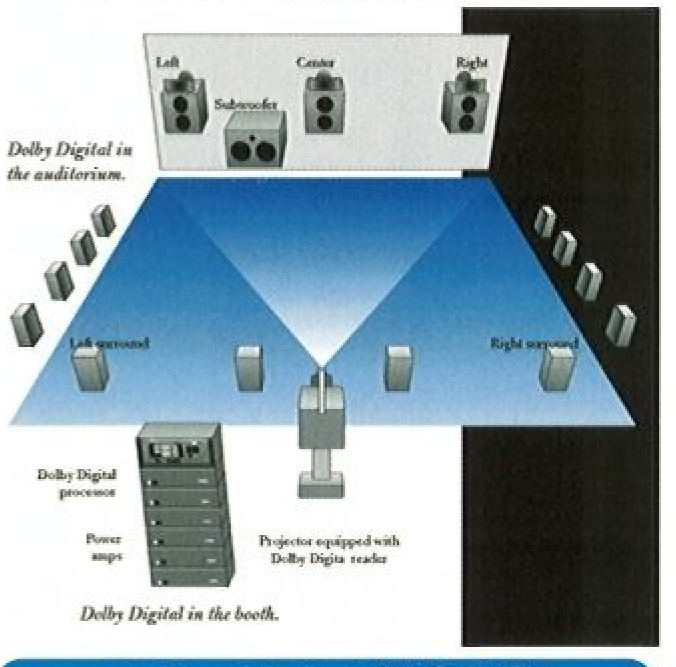
到電影院中看電影，除了要排隊買票外，有時候，座位往往不夠好，亦或是座椅太差，煙味太重等等。花同樣的錢，卻有差別待遇。所以家庭電影院是許多人的夢想，在客廳看，不用排隊買票，也不用擔心位子不好，也不用擔心衣服穿的好看不好看，輕輕鬆鬆看電影。



Pioneer DVL-919

要讓家庭中重現電影的效果，有兩個部分要處理：一個是畫面、另一個就是聲音。像最近DVD影片的盛行，就是因為DVD的大容量，可以提供較佳的畫面品質，更好的聲音表現，多國語言的表現等等的功能。在這之前像是LD、VCD等，都有他存在的原因，LD提供了比VHS更好的畫質；VCD則提供較經濟的觀賞成本。未來DVD將會成為主流，雖然目前有D-VHS（數位VHS）的出現，以目前DVD播放器的低廉價位，DVD的全面普及時間應該相當的快。

而在聲音的處理方面，目前廣為大家所熟知的AC-3，正式的名稱為Dolby Digital。我們常常在電影播放前會看到像是火車、直昇機等Dolby Digital的展示畫面，Dolby Digital的效果，透過六件式的喇叭來表現。一共有左、右、右後、左後、中央聲道與一個重低音喇叭。透過這些喇叭便可以做到聲音定位與環場的效果。可以看到附圖可以看出，Dolby Digital與先前的Dolby Surround的架設有些不同。



Dolby Digital環繞音場

以電腦架構的家庭劇院也是不錯的選擇喔！

由於AC-3的訊號是經過編碼的訊號，使用者需要另外採購AC-3解碼器，將這些訊號還原成5.1聲道。為了推動這些喇叭也另外需要六聲道的擴大器，也可以選擇同時擁有解碼器與擴大器的綜合解碼擴大器，還有五隻喇叭與重低音喇叭。算一算，要組成家庭電影院實在需要相當的預算，在這邊還沒有算到電視的成本喔！若要接近電影院的大螢幕的效果，大尺寸或寬螢幕電視的費用也不低。是否要花這一筆費用，就看每個人的經濟能力與要求的水準。

要在客廳中架設基本的家庭劇院是需要一些成本，不過，在電腦上的DVD套件在價位上並不貴。目前許多製造音效卡的廠商多半推出支援5.1聲道的輸出，並且也提供Dolby Digital的解碼。通常也會包含5.1聲道的喇叭一起推出，還有支援5.1聲道的DVD影片播放程式。在電腦上要播放DVD影片並不難，價位也相對較低，而要架設以電腦為中心的家庭劇院，可需要較充足的知識。不僅是有DVD光碟機、DVD播放軟體就可以了。DVD影片播放軟體還需要支援多聲道的輸出，音效卡與喇叭的選擇，環環相扣，缺一不可，在選擇的時候，還是選擇套件的方式較佳。

喇叭採購指南

以往許多人買電腦，廠商往往會送對喇叭，不過，在品質上並不是相當好。而最近由於多聲道的音效卡不斷的推出，音效卡廠商推出許多3D音效技術，而新推出的遊戲，也支援新的3D音效技術。所以多聲道的喇叭也逐漸成為電腦玩家的選擇之一。目前市售喇叭分成幾種：兩件式、三件式、4.1件式與5.1件式。兩件式就是一對全音域喇叭、三件式喇叭則多了一個重低音喇叭、4.1件式前後兩對喇叭加上重低音喇叭、5.1件式則是在

前面多了一個中置喇叭。對於一般的使用來說，兩件式便已經足夠，對於進階遊戲玩家來4.1件式便夠用，若是要同時享受DVD影片的效果，那便在選擇5.1件式。

在市面上種類繁多的喇叭中，如何選擇一款適合自己使用的喇叭呢？在選擇喇叭的同時，要先瞭解自己的真正需求是什麼，像是聽音樂與看DVD影片、玩電腦遊戲的喇叭便可能不相同。聽音樂所使用的喇叭重視的是音質的表現，聲音的乾淨與雜訊的處理。而看電影的喇叭與電腦遊戲是強調高、低音的表現，重在效果的加強，以強化影片與遊戲的效果。

當個嚴厲的測試者

在喇叭採購的時候，我們常常可以看到某喇叭標示功率為幾百幾千瓦，像是600W、1200W等等宣傳詞。基本上，這些數值都可以說是『瞬間最大輸出』功率，都只能參考之用。往往在店面在展示的時候，通常播放一些低音比較強或是流行的音樂，如果可以的話，帶自己常聽的CD、錄音帶去聽聽看。以歌曲來聆聽人聲的表現，或者一些演奏曲來聆聽高低音。或者在播放的時候，直接調整聲音強弱，看看這組喇叭的表現。有些喇叭在音量調整的過程中，往往會出現雜音。或者就是在音量較大的時候，雜音就出現了，這常常是所使用較差的元件或設計上的問題所致。也可以試著開啓所謂的特殊的音效處理部分，看看實際使用後，會不會產生新的噪音。從這幾個地方來比較，應該可以看出，哪一款喇搭是不錯的！有些喇叭雖然標榜多件式，可是，卻只有一組訊號輸入，這時就要小心了，因為這些喇叭將一組立體聲的訊號，透過處理，將部分的聲音透過後面的喇叭輸出。所謂「羊毛出在羊身上」，所以除了前面兩對喇叭，其他喇叭的聲音都是原聲的部分。加上一些延遲、補償或是和聲的效果，達到類似環場的效果。這些喇叭可以說是虛有其表，因為就算擁有支援四聲道的音效卡與遊戲，也是無法透過這些喇叭表現出應有的水準。

目前市面上有許多廠商都推出多件式的喇叭，我們試著舉幾個品牌分別敘述他們的特色。

阪京喇叭



阪京的喇叭在行銷活動上，可以說相當的積極，在多件式的喇叭上也擁有相當多的產品推出，像是星座系列等等。阪京的喇叭在效果器上的使用，也是相當的多的。一般處理聲音的效果，可以用兩種方式進行：一種是在音效卡上面進行一些效果處理。像是和聲、聲音補償等等；另外一種就是透過晶片處理。也就是說，當我們將聲音訊號接上喇叭之後，會先經過音效的處理晶片再輸出。不過，使用後者技術的喇叭，有時候往往因為使用的元件差，產生過多的雜訊出現，也造成所謂的失真。阪京的喇叭多半提供後者的功能，這一點可以說是阪京的特色之一，還有就是在喇叭外觀上比較炫些，在體積上也往往佔去相當大的空間。最近推出了XXX系列，採用木質的外箱，也採用角錐的設計。雖然以這些作為賣點，使用者還是需要去實際聆聽再選擇。

羅技喇叭





羅技進入喇叭的領域可以說比較晚些，不過，羅技起步雖然晚，但是所推出的系列喇叭卻也是相當的有實力。羅技的聲魅SoundMan系列喇叭採用釹鐵合金的喇叭單體，能夠擁有比一般單體更高的磁力密度。雖然聲魅系列喇叭在體積上比起其他廠牌小的多。但是在表現上卻相當的優異！目前羅技的聲魅系列主要仍是二件式、三件式的設計，在價位上也不會太高。在聲音的表現上相當的乾淨，相當適合追求聲音品質的人士。而聲魅的系列喇叭在造型上也相當的獨特，輕盈的身軀，讓在喇叭不會佔用太多的寶貴桌面，也不會影響整體美感！還提供了省電裝置，當長時間沒有訊號輸入，就會進入省電模式。

創巨喇叭



創巨在音效卡、3D加速卡的產品廣為大家所熟知，不過，創巨不僅僅只有音效卡、



顯示卡出名。他的子公司Cambridge所推出的喇叭可是擁有水準上的表現！目前創巨所推出的喇叭共有幾類：三件式、五件式的FPS系列與六件式DTT系列。滿足所有電腦玩家的需求。而且創巨在音效卡上的品質，也足以讓喇叭有相得益彰的表現。像是DTT2500D的5.1件式喇叭，除了支援Dolby Digital的解碼之外，也支援Dolby surround的處理，本身也內建幾種簡單效果，如：音樂、電影模式，讓使用者針對不同情形而使用。而且與創巨的音效卡搭配，還可以使用創巨專屬的數位傳輸介面。透過數位傳數讓聲音的訊號不會受到干擾與衰減。可別看衛星喇叭小小一個，在表現上可是超過許多廠牌的喇叭喔！創巨喇叭的產品線相當的多，可以找到適合自己的喇叭。

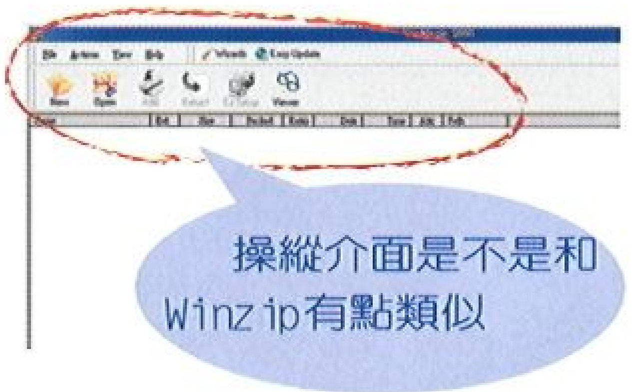
●米蟲

ZIP魔法師

大家是不是都有碰到過要將檔案裝進一張磁片時，其所需要的空間大小剛好是1.5MB；或是電腦內有一些不常用到的檔案，留著浪費空間，刪掉卻又可惜。其實上面的這兩個問題在日常生活中可說是相當容易就碰得到，那麼當我們遇到這樣的狀況時要怎麼辦呢？相信大家都會說：那我用兩張磁片，把它copy起來就好了嘛！但是大家有沒有想到過，如果檔案只有一個，那該怎麼辦？其實相當簡單，我們可以把它壓縮一下，就這樣子地"擠進"磁碟片裡，很簡單吧！其實目前有許多的壓縮格式，如ARJ，RAR…等，其中當然包含了最多人使用的ZIP。

歷史悠久

其實ZIP這個壓縮格式，早在DOS時代就已經有了，只是當時要壓縮或解壓縮一個檔案，可沒有像今天那麼地簡單，因為當時要輸入一個個的指令才可以。隨著視窗介面的興起，它也沒有因為這樣而消失，反而出現了許多視窗介面的解壓縮軟體，其中又以WinZip最多人使用，因為它出現的最早，加上功能強大，目前可是到了7.0了哦！當然還有許多同類型的軟體，如今要為大家介紹的就是ZipMagic2000。



ZIP 魔法師

大家一定相當好奇為什麼要介紹這個軟體，為什麼偏偏選中這軟體來和大家分享，說實在的，不好用米蟲我可是不會介紹的。要把他介紹給大家最主要就是因為它擁有一項別人所沒有的特殊功能，這功能可是相當地神奇，好我就不賣關子了。其實這功能就是能夠不用事先解壓縮，就可以使用壓縮檔內的檔案。它會把壓縮檔轉化成一個個的目錄。大家一定相當好奇，這功能有什麼用呢？其實這功能可以大大的提昇ZIP檔的實用性，為什麼這樣說呢？舉例來講，我們可以將一些電腦內較不常使用的檔案如圖檔，將它們壓成一個ZIP檔，這樣既不浪費空間，想看時又能馬上使用，不必像以前一樣，使用前還要把它們解開，是不是跟魔術師一樣神奇呢？





完美無缺

大家一定想問只有這樣嗎？當然不是，這個軟體還有許許多多的特色，那麼就從最沒特色的說起吧！這特色就是有一個和WinZIP相當類似的解壓縮介面，其實這功能就是能提供如WinZIP那樣的功能，雖然很類似，但卻簡潔了許多。第二項要說的特色就是它可以讓你相當容易的上手，最主要的原因就是它提供了相當多的精靈，所謂的精靈就是如Windows的安裝程式一般，會帶領你一步一步地完成你所需工作的步驟精靈，雖然WinZip也有提供相同的功能，但是卻不如本軟體來的完備。最主要是因為本軟體提供了八大功能的精靈，而且將步驟做最佳的精減，雖然簡單卻功能強大。說完了兩個我們就來說最後一個，最後這個可就要佩服設計公司的用心了，這個功能就是能如NORTON所提供的LIVE UPDATA一樣，讓使用者可以直接上網更新程式，可以說是相當便利。



總結

其實ZipMagic2000可說是和Winzip相當類似，但是因為它提供了免解壓縮的步驟，就可以使用壓縮檔內的檔案，所以說還是相當值得推薦使用，米蟲相當建議初學者來使用，因為它相當容易上手，又有許多便利的功能。

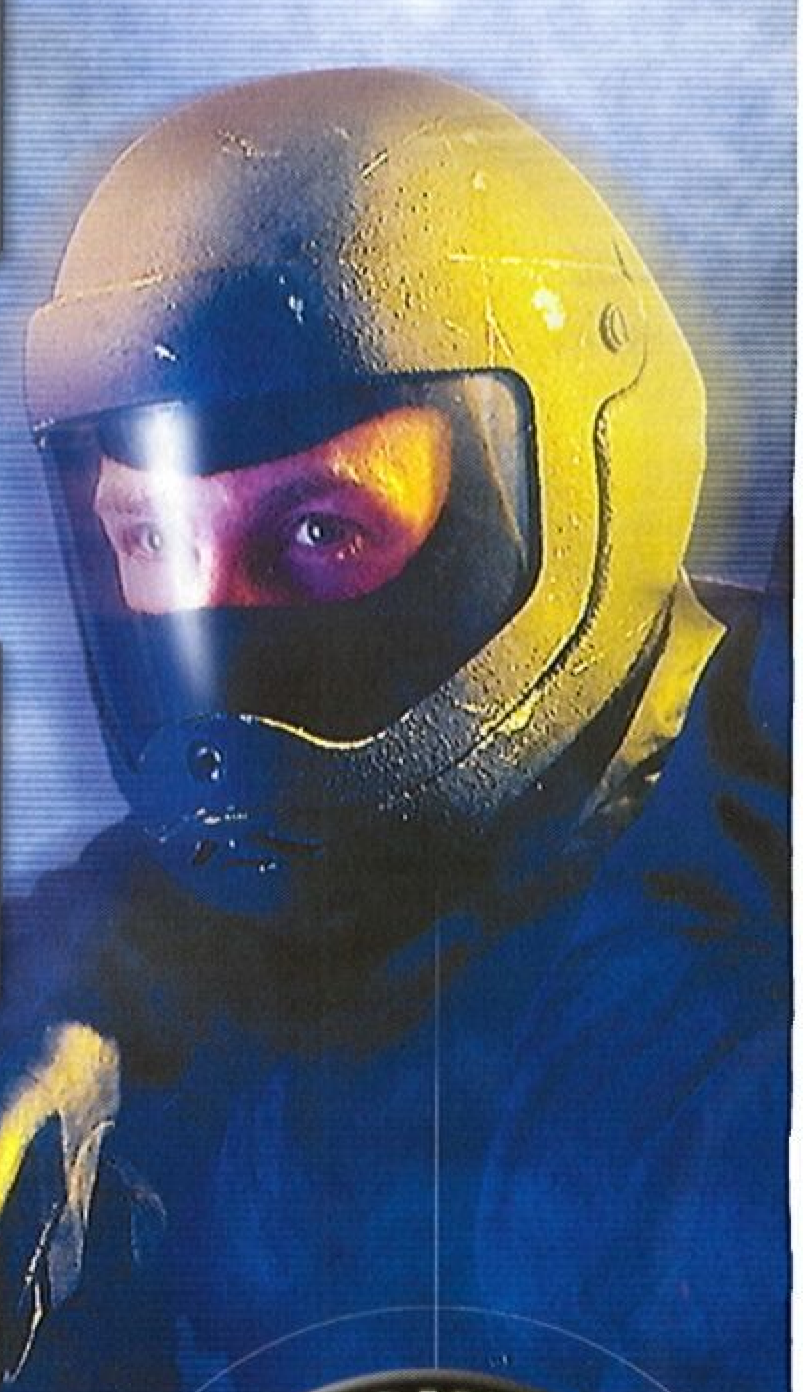


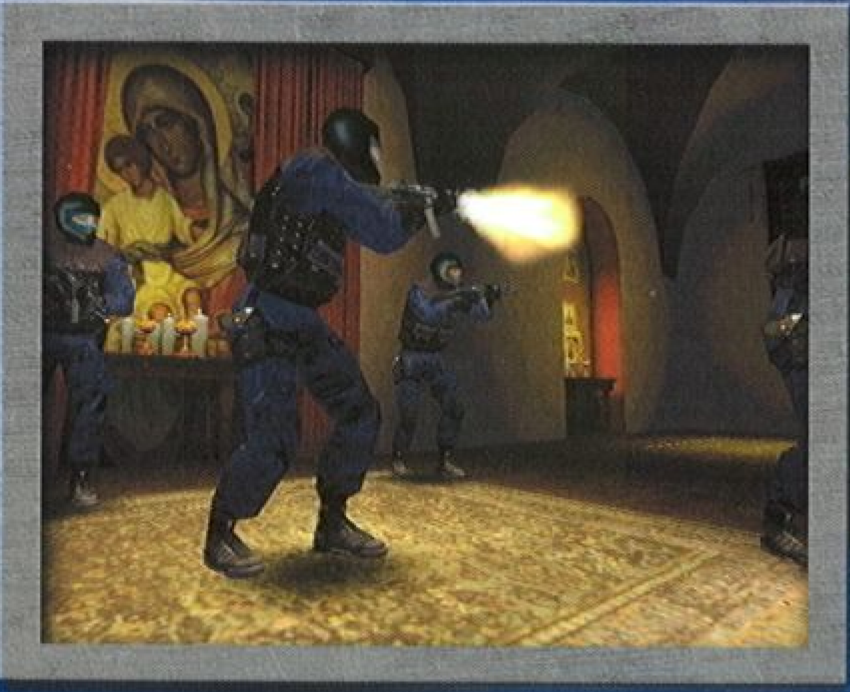
光速戰將
Y2K
信未來者必能超越極限、得到永生.......
★場景及造型設定參照著名科幻經典電影
"電子世界爭霸戰" TRON
★無可比擬的未來速度感
2000台北世貿春節多媒體展
松崗攤位 A112～A217
最新遊戲試玩，超級優惠活動～等你來喔！
MILLENNIUM RACER
新春震撼價$399
在炫目、充滿未來感的賽道上呼嘯、奔馳，體會前所未見的科幻元素！
可將自己的最佳紀錄存檔，與之對抗，超越技能極限！
最多8人同時線上對戰，以位元超越空間，串連全球好手，爭高下！
cryo INTERACTIVE
© Cryo Interactive Entertainment and Creat Studio, all right reserved.
www.cryo-interactive.com
www.unalis.com.tw
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

逼真的！戰術的！令

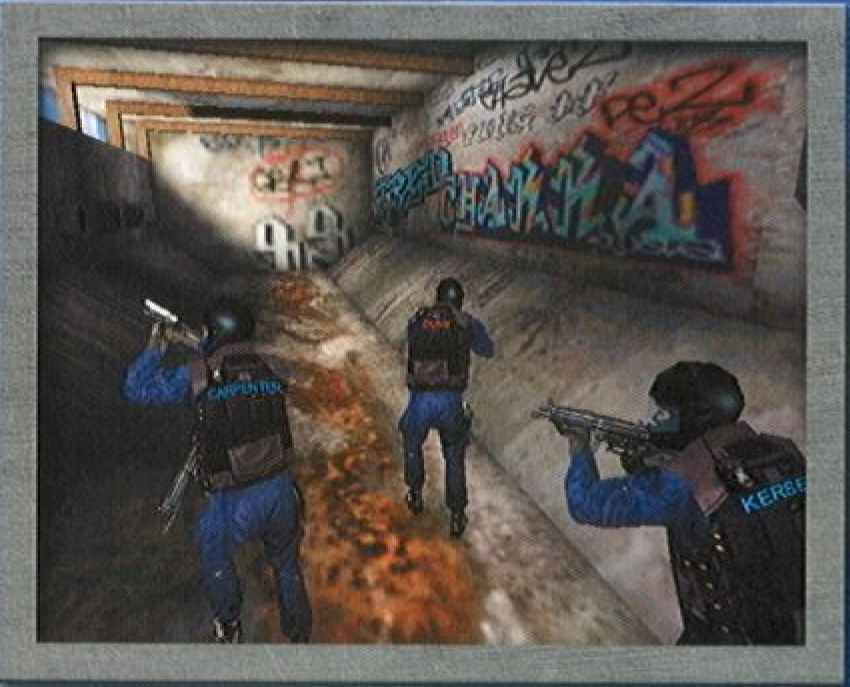


在每個攻堅任務之前先有一段簡報，在這裡你能夠獲知有關危機狀況的詳細訊息，同時檢視並調整你的武器、裝備，並選擇攻堅的切入地點與戰術方針。





在擔任五人小隊的隊長時，你必須有系統的搜索整個環境，無論是強行闖攻或是隱密的潛伏偵察，都是你必須決斷的指令。動態、多變的戰術是克敵的唯一方法。



十六個逼真地令人驚訝的場景，像是洛城下水道系統、會議中心、LAX國際機場等等，以及多達一百五十個利用動態捕捉技術所創造出的人物，全都在以洛城警局實地任務為藍本的情節中震撼登場。

SIERRA STUDIOS

UNCOMPROMISED DUTY • HONOR AND VALOR • SWAT

日本原裝玩具槍
生存遊戲配備



M4A1
CARBINE
R.I.S. VERSION

生存遊戲隊員招募中



KSC PRO
SP2340



海豹部隊第六隊

12吋活動人偶系列



S.C.O.T.T. 特警系列
6種任務選擇

共有百餘種人偶供您選擇

怪怪專賣
GUAY GUAY GUN SHOP

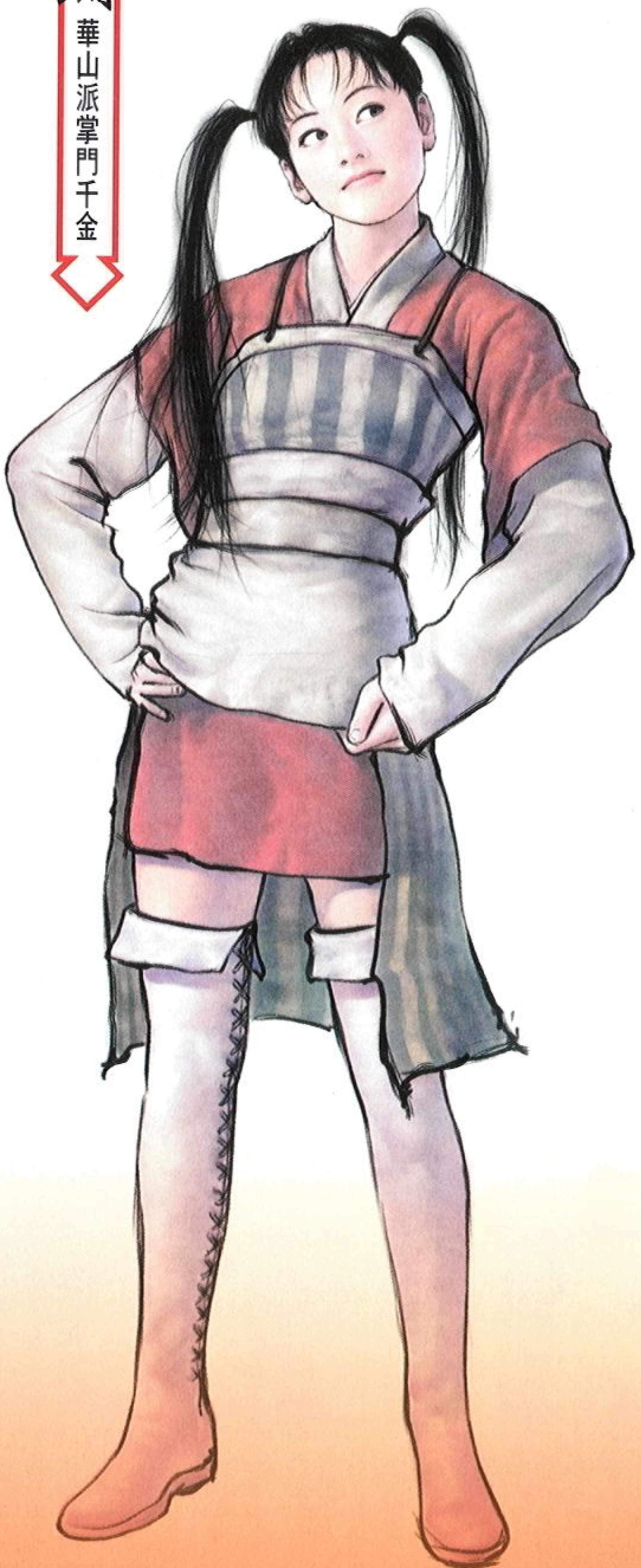
● 萬年店：台北市西寧南路70號3樓之5
TEL：02-2314-2160　11：30-21：30
● 萬年1/6店：台北市西寧南路70號1樓之11
TEL：02-2314-2160　11：30-21：30
● 南京店：台北市南京東路5段79號
TEL：02-2748-3247　12：00-22：00
● 士林店：台北市文林路70號
TEL：02-2881-6353　13：00-23：00
● 精誠店：台中市精誠路46號
TEL：04-327-6293　12：00-22：00
● 五福店：高雄市五福二路188號
TEL：07-241-6600　12：00-22：00



無法喘息的！
"大衛！這裡是洛城警署第十特種小隊，
在加州信用銀行這裡出了嚴重的狀況，
裡面剛剛傳出一陣槍聲，一名警官不幸身亡，
現在至少有三名恐怖份子挾持了四到五個人質在裡面，
穿著有全身強化護衣，以及配備有各式全自動武器....
迅雷先鋒3
SWAT 3™
CLOSE QUARTERS BATTLE
©1999 Sierra On-Line, Inc.All Rights Reserved.Sierra,Sierra Studios,SWAT and Close Quarters Battle are trademarks of Sierra On-Line, Inc.
UNALIS® 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

岳靈珊

華山派掌門千金



笑傲江湖

SWORDMAN

武俠美學大系

第一彈

製作發行 昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL:02-2705-3777 FAX:02-2705-0222
http://www.interserv.com.tw/Game

總經銷 第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1
TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656
http://www.acertwp.com.tw



令狐沖

「五嶽劍派」之華山派首席大弟子



展

2/26-2/29多媒體育樂展 搶先體驗笑傲俠情

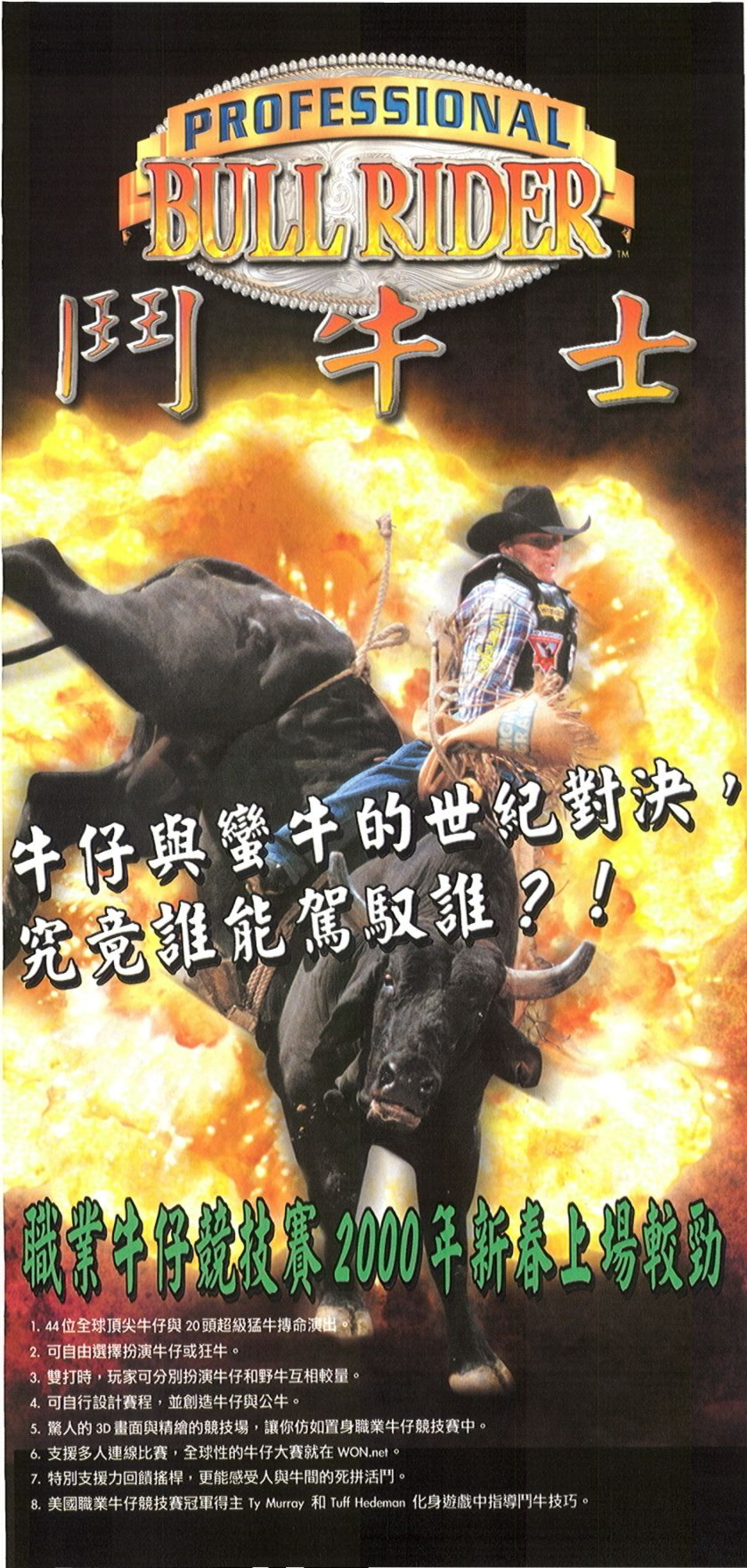
請至 A618-A624 第三波攤位

千禧年開春最值得期待的重量級作品，讓你親身體驗令狐沖身處的對立衝突、

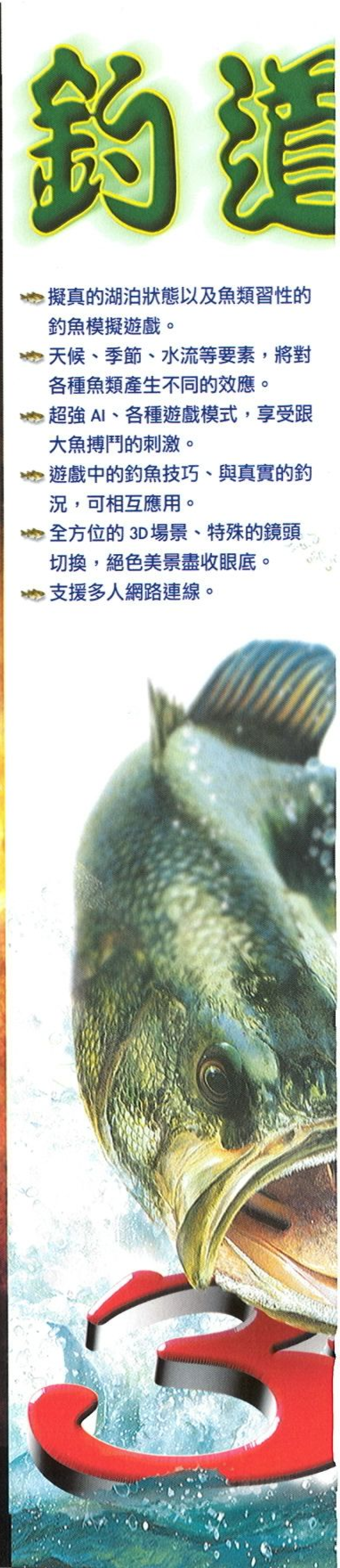
情愛糾葛、正邪黑白世界…

傳統武俠小說與遊戲新科技的結合

- 運用最新的電腦3DVR科技溶合傳統東方武俠文化，
- 忠實的表現金庸原著世界觀，讓你徜徉在3DVR的金庸虛擬武俠世界裡。
- 忠於笑傲江湖原著裡的劍冊、書譜觀念，獨創遊戲中的書冊道具合成系統。



PROFESSIONAL
BULL RIDER
™
鬥牛士
牛仔與蠻牛的世紀對決，
究竟誰能駕馭誰？！
職業牛仔競技賽 2000年新春上場較勁
1. 44位全球頂尖牛仔與 20頭超級猛牛搏命演出。
2. 可自由選擇扮演牛仔或狂牛。
3. 雙打時，玩家可分別扮演牛仔和野牛互相較量。
4. 可自行設計賽程，並創造牛仔與公牛。
5. 驚人的 3D 畫面與精繪的競技場，讓你仿如置身職業牛仔競技賽中。
6. 支援多人連線比賽，全球性的牛仔大賽就在 WON.net。
7. 特別支援力回饋搖桿，更能感受人與牛間的死拼活鬥。
8. 美國職業牛仔競技賽冠軍得主 Ty Murray 和 Tuff Hedeman 化身遊戲中指導鬥牛技巧。



釣道
擬真的湖泊狀態以及魚類習性的釣魚模擬遊戲。
天候、季節、水流等要素，將對各種魚類產生不同的效應。
超強 AI、各種遊戲模式，享受跟大魚搏鬥的刺激。
遊戲中的釣魚技巧、與真實的釣況，可相互應用。
全方位的 3D 場景、特殊的鏡頭切換，絕色美景盡收眼底。
支援多人網路連線。


FIELD & STREAM
TROPHY BASS
哇…釣到了！
看看到底
鹿死誰手
● 逼真的環場音效、擬真的天氣效應，讓你實際領略獵殺的樂趣。
●不同的遊戲難度等級，學習如何在叢林中移動及搜尋各種鹿類的行蹤。
● 掌握遊戲的操控技巧、動物的習性以及精良的裝備，目標就是你的獵物了。
● 網路連線對戰，測驗你狩獵技巧的終極試煉場！
TROPHY HUNTING
SIERRA STUDIOS
©1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.
華彩軟體 SOFTCHINA
華彩軟體股份有限公司
Tel:(02)2311-8765/遊戲軟體部
http://www.softchina.com.tw

【一般版】雙 CD附贈攻略指南
【夢幻版】再加贈市價 1300的造型錶



遊戲特色

▲最多能與六個伙伴一起冒險，玩家可自由選擇操控角色。
▲獨特的升級系統，玩家得依喜好及實際需要提升角色能力。
▲華麗的魔法效果加上擬真的震動畫面，讓人身臨其境般感受魔法威力!
▲多樣化的攻擊招式，依熟練度變化多端。
▲場景繪製美觀，各種天候狀況處理得細膩逼真。
▲全新的抒情故事搭配悅耳的背景音樂，給你全新的感動!
▲簡易的操作介面，快速輕鬆上手。







Kama Entertainment　聖教士

華彩軟體 SOFTCHINA
華彩軟體股份有限公司
Tel:(02)2311-8765 遊戲軟體部



馬鈴薯大兵
遊戲特色
◆全３Ｄ益智動作遊戲。
◆二十多種武器助你衝鋒陷陣。
◆支援多人連線模式。
◆操作簡單，男女老幼都能輕鬆上手。
1+1遊戲
春節賀歲價
$299
Dokebi
SAMIT HERMIT STUDIO
聖教士股份有限公司
M SPACE
華彩軟體 SOFTCHINA
華彩軟體股份有限公司
Tel:(02)2311-8765/遊戲軟體部
http://www.softchina.com.tw


時空英雄
HYPE™
THE Time Quest
風靡歐洲二億八千萬人之超人氣 Playmobil 玩偶遊戲全面攻台
高科技 3D 引擎，帶你進入 80 多個動畫人物、14 個奇幻世
界，無數華麗場景的中古世紀夢幻國度 !!
黑武士一道眩目的魔法
光芒，瞬間主人翁哈比
變成雕像般的玩偶，並
被放逐到過去的時空。
你必須幫哈比找到時空
冒險的重重關鍵，小心
你可能會改變了時光路
線、改變了整個傳說…
©1999 Ubi Soft Entertainment. ©1999 by geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf ; Germany.
All rights reserved. Playmobil: pronounced "play-mo-beel".
Ubi Soft
playmobil
action games
[華彩軟體]
SOFTCHINA


你來決定，誰是人民的頭家！
非常總統
大富翁
非常搞笑
可研發特殊道具，
讓對手體無完膚，
永無寧日
非常黑暗
讓你徹底了解
台灣政壇驚人內幕
非常機車
各種刁鑽的偶發事件，
絕對讓你好看！
SIRION
您選總統，我送名車！
活動辦法：凡集滿兩個牛軋糖袋左上角截角標誌，貼於名信片上，註明個人資料及心目中理想的總統候選人，於 89 年 2 月 12 日前寄 100 北市博愛路 99 號大黑松小倆口抽獎小組收，就有機會抽中日本進口轎車及非常總統大富翁等大獎，玩遊戲吃牛軋糖，大獎等你拿。(詳細內容參見本遊戲內之説明手冊)
資金
口才
體力
智慧
運氣
政績
EQ
中部
I ♥ TAIWAN
SAMIT HERMIT STUDIOS
聖教士遊戲科技股份有限公司
Salico
大黑松小倆口
華彩軟體
SOFTCHINA
華彩軟體股份有限公司
台北市中正區100忠孝西路一段50號25樓
電話：+886(2)2311-8765
傳真：+886(2)2311-8367
網址：http://www.softchina.com.tw


聖石傳說
沒有我之邪惡 何來人類的正義
素還真與非善類最後的對決，邀您來見證
數十種絕招密技，讓你練到過癮
各種道具，密藥，隨時補充各種內力
由耗資 3 億的聖石傳說電影改編
遊戲內含 13 段電影動畫
由黃文擇先生全程語音配音
完全即時動態的殺敵刺激加倍
超過 85 個精心繪製的場景， 40 多種特殊魔法
2000 年 1 月 1 日起，線上搶先訂購聖石傳說！！凡參加預購者，即有好禮相送，請勿錯失良機～
www.hogo.net
2000 年元月最霹靂的選擇
聖石傳說，電影、遊戲同步上市
cbyte
PILI
ODIN SOFT
華彩軟體 SOFTCHINA
© 2000 威翰資訊網路股份有限公司 版權所有．翻製必究



海霸王
ANCIENT CONQUEST
QUEST FOR THE GOLDEN FLEECE
這一刻起，由我呼風喚雨！
★史上第一套以海戰為主的即時戰略遊戲
★遊戲最終挑戰：奪得希臘聖物「金羊毛」
★ 14場驚險刺激、高潮迭起的戰役任務
★ 40項獨立任務，讓你自行設定遊戲環境，增加對戰新鮮度
★創造唯我獨尊的海洋艦隊，向海上霸王的寶座邁進
★傳說中的各種神怪，將會是你邁向海權霸主的重重障礙
★內附地圖編輯器，發揮你的想像力，創造新的場景、新的挑戰
★支援八人連線對戰
ANCIENT CONQUEST™
©1999 Megamedia Corporation, Re:Action Entertainment. Developed by Megamedia Australia.
Published by Re:Action Entertainment. Ancient Conquest is a trademark of Megamedia Corporation.
All Rights Reserved. Reproduction of the whole or any part of the contents without written permission is prohibited.
Re:Action
MEGAMEDIA Australia
華彩軟體 SOFTCHINA
華彩軟體股份有限公司
Tel:(02)2311-8765/遊戲軟體部
http://www.softchina.com.tw

遊戲攻略



●ALEX 過關時數 36小時

重要之隱藏寶物取得法

■八本四十二章經取得方式■

鑲黃旗： 事先預備假的經書，第一次前往神龍宮時，在洪安通書房調包取得正本。

正藍旗： 雲南送婚之行，趁亂在平西王府吳三桂的書房內取得。

正白旗： 第一次奉旨進上書房時別動寶箱，待取得大天魔魔法牌再賄賂太監，進屋即可盜取。

鑲藍旗： 第一次由俄東邊境進入雅克薩城時，務必要跟李自成對話以取得書信。抵達揚州時，到客棧轉交書信給陳圓圓即可獲得。

正紅旗： 由雲南回北京時，襄助漁港外的老者三萬銀兩；到揚州後，前往四十二章經專賣店，碰見老者可獲贈予。

鑲白旗： 到雲南後，先以廚房內的青花瓷瓶，向當舖門口的乞丐換取兌換券；之後到揚州，同樣在專賣店向老者兌換而得。

正黃旗： 赴雲南之前，先到碧雲寺見高嫣容→由雲南回京後，再到高家遇上高嫣雲事件→揚州麗春院資助高嫣容返鄉→回京後再到碧雲寺探視高家母女。

鑲紅旗： 神龍教地道打敗歸辛樹一家三口後取得。

■六張中國魔法牌取得方式■

天帝之劍：上書房前聚賭的太監所遺留。

通靈水晶：保定石家莊客棧遭陸高軒、無根道人射中而得。

大天魔：同上。（用於賄賂上書房太監）

天魔極樂：神龍教地道內的寶箱。

鬼先鋒：同上。

妖帥：同上。

完全攻略篇之 天子腳下．小寶叱吒

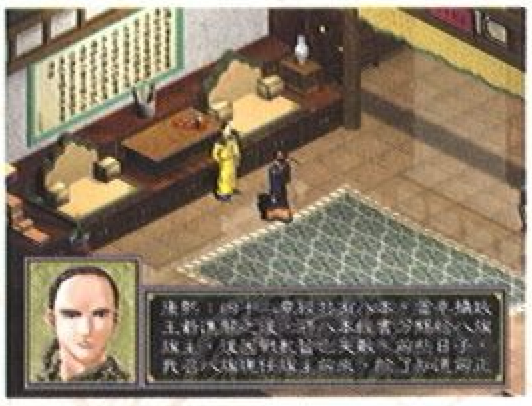
韋小寶從房中寶箱取出布衣、蘆葦草鞋和匕首後走出大廳。這時青木堂已移轉陣地，先到天橋瞧瞧。廚房有秘道可通往北京城外、漁港和神武門外。別與府外右邊的衛兵交談，否則會損失四千銀兩。





先到城內方家與方員外談話，再找方母可得黃牛運功散。天橋遇上徐天川，帶往青木堂新據點。市集碰上神龍教徒給五龍令後，神龍教主要小寶回神龍教，探得神龍教有兩本四十二章經。





在北京城外得知偽書製作步驟，再到書攤買下三本書，請染坊染好一本雜黃色，再請天橋上的算命先生題字。天橋上有一女子出謎題，回答「梨子」便可得封禪匕首。



回到府中，多隆造訪，稱皇上有旨傳喚小寶晉見。進屋請雙兒換上朝服，再至午門直奔養心殿。隨後康熙要小寶護送建寧公主到雲南，因已賜婚吳應熊，另要尋找四十二章經。皇上允許取用上書房寶箱物品，到上書房屏風後方的箱中取出兩顆大還丹和一萬銀兩，靠牆的另一寶箱千萬別動。



回到養心殿前，再轉身到上書房前，聚賭的太監會遺下一張天帝之劍魔法牌。到尚膳監向小儀子拿取鑰匙，再由房中的寶箱取出步人甲、青罡護腕、犀皮靴、白虹長劍、虎嘯刀和一萬銀兩。



回府中向雙兒說明雲南之行，出發前得先向兩位師父道別。到城中客棧二樓找九難師太，她指示阿珂與小寶先行。客棧樓下有長工問及點蠟燭問題，回答「10根」後可得天山雪蓮。



青木堂見到陳近南，送了兩顆活絡丹；吳彥超送鐵護腕；徐天川送布靴；風際中送玉羅剎。

阿珂在城外幫一婦人解決曬衣服問題，回答「90分鐘」可得鳳凰匕首。登上碧雲寺遇上高媽容，託小寶向當差於平西王府的表哥楊溢之問安。



進入漁港果有惡人，與阿珂聯手擊退。一女子有姐精神異常，欲出售家中藏書，給二千兩請小寶幫她買下，以防落入旁人之手。往前找到「瘋查某」，先以一百兩買下舊書，再以二萬兩受騙上當後，小寶乃領悟「一擊匕殺」。花了一百兩後，若不再花二萬兩的話，小寶會遭受一群壯漢圍剿。



在碼頭向紅衣人出示五龍令，搭船前往神龍島。先進入神龍宮左上方書房見教主洪安通，出門後被教主喚住，贈以天山雪蓮。教主走後，回到書房盜取鑲黃旗四十二章經。出門巧遇教主折返，以假經書交還即可。



返回府中，多隆已奉旨點齊送婚兵馬，前來催促啟程。

完全攻略篇之 送婚雲南・心驚謀反



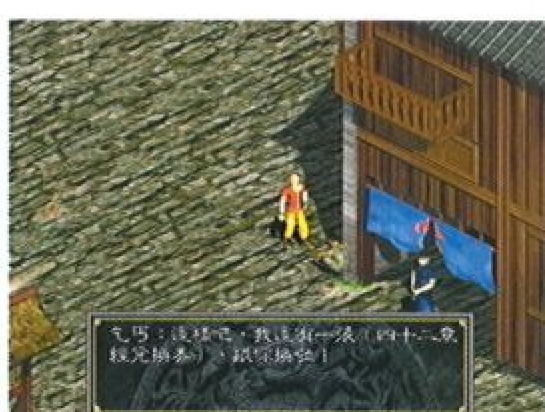
行至昆明近郊，小寶於草叢小解後，發現公主趁機開溜。偽裝清兵的錢老本提議找吳三桂加派人手協尋。小寶下令張康年、趙齊賢往昆明找吳三桂，並強邀阿珂進入雲南山區搜尋後發現黑風寨。



土牢發現建寧（07）被關，打死山賊後，溜了頭子。另一頭（15）找到山賊頭子並打敗他後，取得鑰匙救出建寧。走出寨門遇上山賊大頭目，勝後，阿珂領悟「惡虎攔路」。



回到城郊見吳應熊趕來護駕，衆人隨他入昆明城。平西王府見到吳三桂，小寶一行被安置於安阜園，並得贈三萬兩。



小寶問及楊溢之，吳應熊答稱派往西藏公幹。小寶甚覺古怪，命張、趙二人打聽下落。九難師太住在客房中，在廚房取得青花瓷瓶後，走出安阜園到城裡逛逛。



當舖門口與乞丐以青花瓷瓶換得四十二章經兌換券，逛了一圈回返安阜園。張、趙回報楊溢之實是被囚，小寶決定到黑坎子救人。



黑坎子正是侍衛自稱看管物資之處，打跑侍衛進入後，遭遇盧一峰。打敗他並交由張、趙看住，進牢房見楊溢之時已氣絕多時；皆因得知吳三桂與蒙古使者罕帖摩祕密交好，進言不成



【黑風寨】

01 羅漢果、天南星、桑花
02 羅漢果、五百兩、桑花
03 青銅劍、山雞、砍刀
04 冰熊膽、山雞、桑花
05 金銀花、籐鞭、若斯曲蛇膽
06 活絡丹、金銀花X2

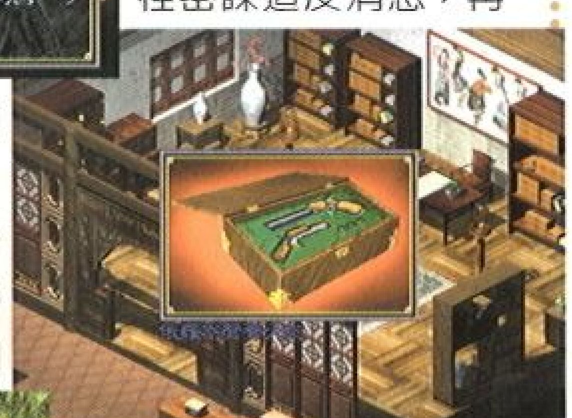


07 土牢、建寧公主
08 鱷皮靴、八百兩、鑣子
09 田七、鐵護腕、狼牙護腕
10 田七、冰熊膽、活絡丹
11 玉羅刹、犀皮靴、金銀花
12 冰熊膽、金銀花X2
13 天南星、冰熊膽X2
14 煉丹爐、細鍊鞭、金銀花
15 山賊頭子、黑風寨大牢鑰匙、金銀花X3



反遭禍。

打跑使者會館前的侍衛，入內與罕帖摩交手。小寶佯裝吳應熊身分，探得吳三桂密謀造反消息，再往平西王府探探吳三桂口風。

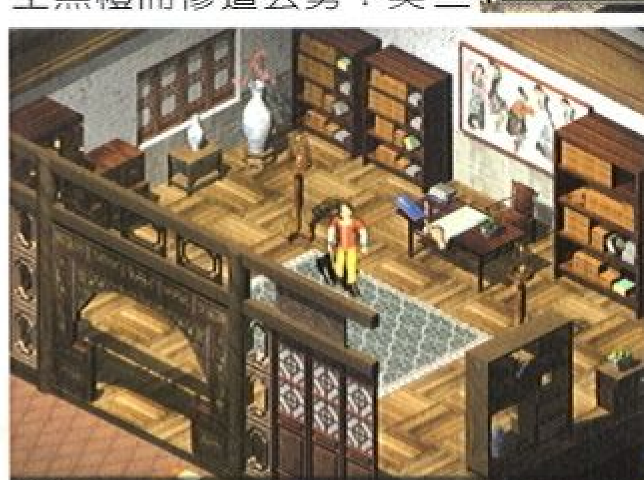


進入平西王府內，待夏國相走後，吳三桂邀小寶入書房，致贈兩把羅剎國的火槍。走出書房，小寶得打量時機偷取書房中的四十二章經。



回安阜園房內見建寧公主，忽傳房子著火，吳應熊適時趕抵救火，並請公主移駕。小寶到屋外了解情況，屋內傳來公主驚叫聲～吳應熊意對公主無禮而慘遭去勢！吳三桂及時求情，讓小寶趁機扳回一城。





平西王府此刻已陷入混亂，小寶順利來到府內書房，取得正藍旗四十二章經。

至安阜園大廳，趙齊賢急報吳三桂遇刺，刺客聽來彷如阿珂，於是急命趙、張二人前往平西王府要人，並入屋





與九難師太商量，但不得要領。回大廳又聞張康年報稱未獲接見，只好親自走一趟。

王府門前遇著夏國相，跟著進臥房見到吳三桂。走出臥室，小寶要求夏國相帶往會見刺客。囚室所見並非阿珂，而是沐王府的沐劍屏。因執意要帶人走，於是和侍衛、夏國相交上手。勝後，取得鑰匙救出沐劍屏。





回到安阜園中，沐劍屏隨即找她大哥去。進大廳見到高彥超、錢老本，央他二人前去察探阿珂下落。小寶嚎啕大哭一陣，高、錢二人回報並無線索。門口出現一名道姑，謂阿珂有難，請小寶速往三聖庵。



往昆明城右上方到城郊，遭遇黑風寨的山賊頭目尋仇，小寶得獨力對付五名山賊，勝出可得歸元劍。



由昆明城左下方抵達三聖庵時，驚見吳三桂愛妾陳圓圓。李自成隨即出現，吳三桂也適時趕抵；二人交手時，九難師太接著加入戰局。庵外有夏國相率領的大隊兵馬圍困，於是小寶施計救出衆人。一行人匆匆離開昆明城，李自成與陳圓圓則不知去向。



逃至直隸保定石家莊，送婚大隊及公主、阿珂等駐紮莊外，小寶則進入石家莊客棧探視九難。九難傳授小寶「橫掃千軍」，並要他出外買串佛珠。

走出客房時，適無根道人與陸高軒試射暗器，不巧正中小寶眉心，二人驚慌逃離。小寶醒後發現暗器是通靈水晶和大天魔魔法牌。隨後客棧掌櫃問及藥名，回答「天南星」可得贈十株天南星；經小寶力爭，掌櫃又送出聖印指輪。記得該適可而止，如果不識趣再開口的話，掌櫃會召來一群壯漢，小寶只好花盡銀兩以息事寧人。



莊上購得佛珠再回客棧時，九難已不見蹤影，只見留書一封。回營區與衆人會合，即刻啓程返京。

完全攻略篇之　婚變班師・高家魂驚



建寧公主在養心殿中，向皇帝哥哥訴說吳應熊的不是；公主走開後，康熙傳旨令吳應熊即刻進京與公主完婚，待滿月再回雲南。小寶提及吳三桂勾結外邦與神龍教意圖造反，康熙即召施琅協助小寶消滅神龍教。

回到韋爵府，小寶覺得應該跟師父陳近南商量才是。至青木堂途中，在漁港前方碰到一位老者央求幫忙，小寶給了喪葬費、返回揚州旅費共計三萬銀兩後，老者一溜煙跑了。會見總舵主，經一番面授機宜後，陳近南以穿雲靴轉贈阿珂，隨即到客棧騙得阿珂欣然同赴神龍島。





路經高家時，但見滿室破敗。在廚房遇見高嫣雲魂魄，她乃高嫣容之姐，要求小寶到碧雲寺取聖水。到得碧雲寺內，得知最後一瓶聖水剛被取走。寺外以一萬兩代價向一位姑娘購得聖水後，高嫣雲的魂魄立即將小寶喚回高家。



接著要小寶找繩子上吊，走出大廳後果真回到事發之前的熱鬧景況。高嫣容致贈魚腸匕首，而小寶領悟「匕首連刺」。

小寶驚慌之餘，在廚房又見到高嫣雲。再回大廳時，一切又回復到現實。回府與施琅會合即刻出發。

完全攻略篇之 通吃都統·砲打神龍



大軍先至小寶命名的通吃島上設立中軍帳，施琅隨即對神龍島展開砲轟。軍帳中，阿珂受不住小寶調笑，掉頭跑出帳外並往後山去了。



追至通吃島後山頂，小寶計誘阿珂下山時，忽見峭壁之下滿是戰船，神龍教徒已紛紛登上山區。殺至山腳時碰上黑龍使張淡月，再往前又遇上許雪亭。臨海處聚集大批神龍教眾，一路衝至海邊時，毫無船隻蹤影，二人立即遭到教主洪安通、教主夫人蘇荃並一干教眾包圍。洪安通功夫了得，小寶和阿珂被押往船上，並關進船艙交由無根道人看管。



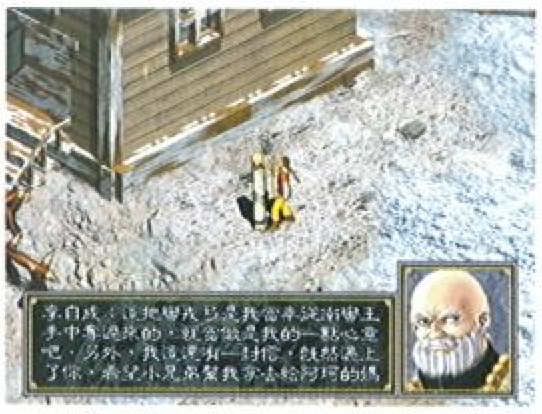




小寶騙得無根道人進入船艙並將之打跑，登上甲板又遇上教主夫人和無根道人。打過一仗後，回到船艙拿取寶箱之物，再上甲板發現一艘小船，二人搭乘航行數日後抵達俄東海邊。



完全攻略篇之 異邦獻策·俄國揚名



進入邊境瞧見李自成，阿珂不願見他，自己先行走開。小寶上前向李自成問安，獲贈蠻戒弓，另託一封書信要轉交陳圓圓。（阿珂走開時，小寶若是緊跟上前，則無此事。）橋邊找到阿珂，一同進入雅克薩城。



城內遇見一位會說漢語的女子，請託小寶將「高山流水」拳譜帶回北京，交給開立武館的張餘稍。





總督府內見到蘇菲雅公主，小寶讚美幾句後得銀二千兩。總督高里津帶著洪安通進入，幸有蘇菲雅解圍，但要帶好玩的小寶前往莫斯科。阿珂又使性子跑開，小寶只好和蘇菲雅追趕而出。



蘇菲雅在民宅聽男子提及寶箱鑰匙，若能尋回將奉送箱內之物；後獲知他妻子將鑰匙送給喜歡打領帶的托爾斯泰，至屋外找到托爾斯泰並討回鑰匙，取得寶箱內的御用軍靴、戰鬥服和加特林三型槍刀。



波比坦監獄前，火槍隊長託小寶拿信給城南的凱薩琳。旅館內有兩位凱薩琳，在樓上走動的才是正主；若與櫃臺前的凱薩琳攀談，鐵定會誤事。將凱薩琳轉交的梳子遞給火槍隊長，小寶學得「火槍連擊」。





在監獄入口的右下方盡頭找到阿珂，歸隊後可



往城北郊野探險。與此地的火槍隊交手，能獲得較高的經驗值和報酬。這兒的寶箱中有魚腸匕首、麒麟甲弓、聖印指輪和二萬一千銀兩。另有一名女子收購物品，由蘇菲雅攀談即能順利交易。



回到總督府見高里津，即刻啓程返回莫斯科。



此時的俄羅斯發生巨變，蘇菲雅胞弟西奧圖三世殂逝，年僅十歲的彼得繼位，並由那達麗雅垂簾聽政。當蘇菲雅一行方抵莫斯科時，即遭擁護那達麗雅的火槍部隊軟禁於獵宮。

蘇菲雅氣急敗壞，小寶獻計誘騙守衛打死，蘇菲雅立即就要進宮找那達麗雅。走出獵宮遇三名守衛攔阻，且莫斯科一路上都會遭遇火槍隊的追擊。

小寶在街道上碰見來自北京的老者，正是「高山流水」拳譜的武館主人，奉還拳譜得授「高山流水」拳法。另馬戲團的馴獸師致贈萬年人蔘。



一路殺進克里姆林宮內，蘇菲雅成功策反大刀營侍衛，集中火力攻擊火槍隊。宮內找到那達麗雅，經小寶諫阻，蘇菲雅方纔放她一條生路，並隨即派人送小寶、阿珂回獵宮。



回到獵宮時隔月餘，蘇菲雅卻無一絲消息，小寶決定獨自到皇宮找蘇菲雅。皇宮內找到蘇菲雅，她正為內政煩心，小寶獻策提出攝政王之議解決蘇菲雅的煩惱。由於此議消弭了俄羅斯一場政爭，蘇菲雅為答謝小寶，乃派遣部隊護送回北京。



完全攻略篇之 無心插柳·再建奇功



養心殿中謁見康熙，下旨讓小寶衣錦榮歸揚州，並建造一座忠烈祠。另帶五千兵馬，突擊王屋山匪窟。走出養心殿折向上書房，小寶以大天魔魔法牌賄賂守門太監，進入上書房偷取寶箱中的正白旗四十二章經。



回到韋爵府大廳，家僕指稱阿珂已收拾行李走了。隨後高彥超求見，謂陳近南想見小寶，只好撇下阿珂，先去見師父了。



漁港有位婦人託人尋找兒子建康，原來是青木堂後方，傻傻看著魚兒往上游的孩童。勸他回家後，婦人致贈三顆二仙化毒散。





青木堂見過總舵主，指示風際中和徐天川隨同小寶回揚州。走出青木堂，小寶心想阿珂必是去找鄭克塽，於是立即趕往城外。

走出城門口，多隆隨即追趕而至，傳旨小寶進宮見駕，這會兒不能再找阿珂了。



養心殿中，康熙下旨趙良棟隨同小寶赴揚州。多隆報稱，吳應熊打獵逾時未歸，料是快馬逃離京城。皇上當即命多隆與小寶率兵截住吳應熊。

出了養心殿，小寶先找公主談談此事。建寧公主寢



宮就在養心殿右方，小寶邀得建寧公主一同追趕吳應熊。

追至城門，瞧見吳應熊由雲南帶來的侍從張勇、王進寶和孫思克三人。不打一頓，他們是不會吐實的。三人被小寶帶回府裡問話，適趙良棟傳召小寶入宮，於是委由趙良棟問訊。

進入養心殿時，多隆已拿住吳應熊，刻正押回京城途中。康熙要小寶即刻前往揚州，順路將王屋山反賊滅了，並允公主隨行散心。

回府中時，趙良棟已問出張勇三人並不知悉吳應熊逃脫之事，小寶乃命同赴揚州。

完全攻略篇之 不費兵卒‧平定王屋





來至王屋山腳下，小寶傳諭旨要消滅王屋山反賊，即命守住王屋山各路出口，伺機攻山。



徐天川提議，王屋山的司徒伯雷雖是吳三桂舊屬，但未必肯隨之造反。風際中主張上山與司徒伯雷懇談，或可規勸王屋山眾人避開了去。小寶要他二人撤離前山通路，自己上山和司徒伯雷談談。適巧張勇急報遭受吳三桂部眾攻擊，乃夥同建寧公主上山協助。

上山途中遭遇巴朗星，打敗他後，發現司徒伯雷首級。他奉吳三桂之命，早一步殺了司徒伯雷，並稱吳三桂不日即將起兵。小寶索性命張勇殺了巴朗星並取下首級，這就獨自上山勸降。途中取得百鬼指輪、青龍甲和無極劍。



見著王屋山少主司徒鶴，小寶出示兩顆首級，並極力勸他率眾離去。獲得舊識曾柔致贈銀月鍊，小寶隨即下山與眾人會合。王屋山既已平定，當即啓程前往揚州。

完全攻略篇之 迭沐皇恩‧榮歸故里





抵達揚州時，布政司慕天顏提議將行轅設在揚州富商何宅。慕天顏並指查慎行作了一首大逆不道的詩，藉以譏諷朝政，但遭小寶斥退。小寶丟下建寧公主，獨自要回去瞧瞧麗春院祖業。



出門巧遇舊識李四，送了二萬兩得到槍刀訣，小寶領悟「雷凌擊發」。和平飯店內遇上陳圓圓，轉交李自成書信，獲贈鑲藍旗四十二章經。另有一員外請小寶幫忙計算購酒瓶數，先回答「以上皆非」，再回答「24瓶」，得贈銀月鍊。





街道上遇魏伯，獲贈龍吟劍嘯劍譜，小寶領悟「龍吟劍嘯」。在四十二章經專賣店裡，遇上先前援助三萬銀兩返鄉的老者，送了一本正紅旗四十二章經；另以四十二章經兌換券，向他換取鑲白旗四十二章經。

登上麗春院二樓，窺見著男裝的阿珂正與鄭克塽密謀「殺夫」。小寶失魂落魄，忽聞身後老鴇交代龜奴以迷藥款待男客，這才茅塞頓開。轉身追上龜奴租借衣服，伴成龜奴送滲藥水酒進入阿珂房內，回到走道碰見他媽…韋春花。跟著到樓下房內被訓





一頓，接著再上樓一窺究竟，不料又遭老母壞事。還是先回去帶幾個清兵來，嚇嚇老娘才好辦事。

回行轅交代建寧多帶幾個人，隨後跟著他前去麗春院。再到麗春院時，卻似人去樓空，忽有一群喇嘛殺了進來。小寶與建寧聯手殺了幾名喇嘛之後，院裡進來蒙古王子葛爾丹，和西藏護國法師桑結。





小寶與建寧不敵凌厲攻勢之時，桑結問及九難下落，經小寶一番花言巧語，致使二人放棄襄助吳三桂謀反的念頭。叫酒慶賀時，小寶發現龜奴乃神龍教陸高軒所假扮，施計讓陸高軒喚出所有的老鴇與龜奴，但卻跑出胖、瘦二位頭陀、毛東珠與教主夫人蘇荃。胖、瘦頭陀先遭桑結與葛爾丹打跑並追擊，小寶與建寧則接著對付陸高軒、毛東珠和蘇荃。



高下互見時，清兵也趕來了。小寶下令留下蘇荃由他問話，餘者連同建寧則由兵士護送回行轅。樓下兵士看著蘇荃，小寶則上樓找阿珂。他二人雖已中了酒毒，但小寶卻慈心大發，當下放走他們。



下樓驚見洪安通押著桑結與葛爾丹前來交換蘇荃，他二人追擊胖、瘦頭陀，卻反遭洪安通所擒。蘇荃跟著洪安通離去後，桑結與葛爾丹無顏多所逗留，小寶乃屏退衆人，自己則想清淨一下。



走進樓下房間，後頭出現北京高家小姐高嫣容，因家道中落被賣入青樓。小寶告以楊溢之死訊，並支助八千銀兩讓她返京，好前往碧雲寺探視母親 。



小寶逛至橋上時，張勇急報京裡來了消息。回至行轅，慕天顏指京裡傳來吳三桂起兵造反的消息。小寶決定回京聽候皇上差遣；至於建造忠烈祠一 事，就交由慕天顏全權處置。



完全攻略篇之 遇難誅仙・避禍舊莊

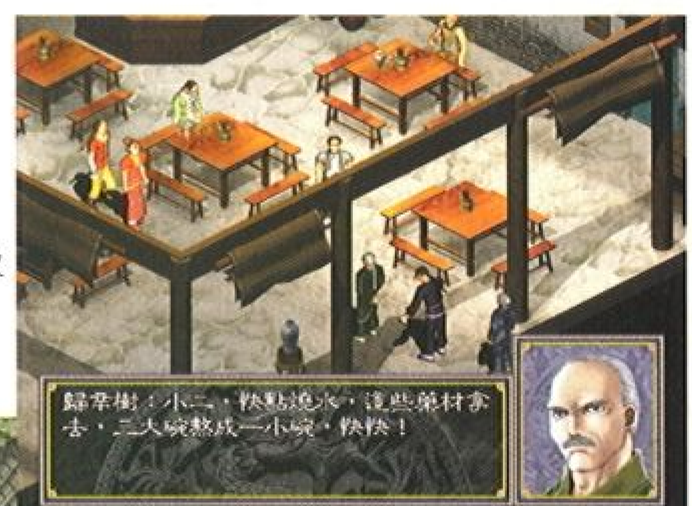


回京途中，路過誅仙鎮。小寶想起雙兒的主母莊三少奶就住在莊家大院，交代趙良棟就地靜候，這就連同建寧進入鎮內採買物品並探視莊三少奶。



聽一老人言道，只要蒐集五張中國魔法牌，可以在北國某城中似牆非路、似路非牆的角落念咒語。

進入客棧時，同時進來歸氏一家三口，另有兵士提及吳三桂大軍壓境，卻遭歸辛樹擊斃。





小寶不想惹事，走出客棧卻遭三人追出堵住。歸氏夫婦武功了得，小寶與建寧豈能敵對？還是就近往莊家大院討救兵吧！

莊家大院不見人煙，小寶進入廚房往水缸大灑蒙汗藥，若是歸氏至此煎藥給病弱小兒，豈不正



中下懷？回到大廳，建寧已遭歸氏三人嚇昏，小寶出示吳三桂所贈火槍為憑，情勢方纔稍見和緩。



歸二娘進廚房熬煮蔘湯，一家三口服用後俱都中了迷藥而倒地。屏風後方出現何惕守和莊三少奶，原來是她們在水裡下了毒。小寶惹得何惕守「婆婆姊姊」的高興，獲贈邪月銀盔。

莊三少奶在歸辛樹身上發現首級，小寶探手取出，見是紅旗香主吳六奇。（取首級前，應先拾取邪月銀盔，否則會消失。）忽聞屋外傳來聲響，何惕守與莊三少奶不見外人，



於是先行迴避。來者卻是陳近南與風際中、徐天川等人，因追歸氏三人至此，決定先帶回青木堂訊問，免得建寧醒後見到。

喚醒建寧，回頭會齊趙良棟即刻回京。

完全攻略篇之
遙聞屠龍・臆測帝心

到養心殿見過皇上後，回府中得知有姓徐的找小寶。抵達青木堂時，歸氏夫婦頓悟殺錯了吳六奇，當即要進宮刺殺康熙。陳近南吩咐小寶進宮幫忙，另覓隱密場所供各路反清復明人馬落腳。



再進養心殿，得知康熙已殺了吳應熊。小寶隨即帶上毛東珠，適歸氏三人進殿行刺，毛東珠挺身護住皇上而斃命。刺客逃離後，皇上念及舊情，下旨厚葬毛東珠。



回府中與雙兒談過一陣，前往碧雲寺探視高母。碧雲寺慰問高氏母女並巧遇袁承志，獲贈碧血劍，並得授「碧血狂濤」。高母臨別致贈正黃旗四十二章經，隨後母女倆跟隨袁承志遠走海外。



回到府前，侍衛指皇上召見小寶。進屋請雙兒更衣後，立即進宮。康熙直指小寶與天地會的關係，並已掌握天地會即將於小寶府中聚會舉義，因恐洩露圍剿情報，當即將



小寶押至尚膳監，並由多隆負責看管。

小寶施計讓多隆屏退侍衛，並趁機殺了多隆。穿過尚膳監後方的御花園到神武門前，支開當值的趙齊賢，匆忙跑出宮外。回到府前，發現阿濟赤守在門口，侍衛報稱準備停當



，當場要抓了小寶。

打跑阿濟赤，並令趙齊賢看住他，以免壞事。進廳中通知一夥人速由廚房秘道走避，人



盡散去時，屋外的大砲也同時轟了韋爵府。



小寶殿後逃出秘道到了漁港，但卻遭到神龍教主洪安通，與教主夫人蘇荃兩路包抄，當即被帶往神龍島　。

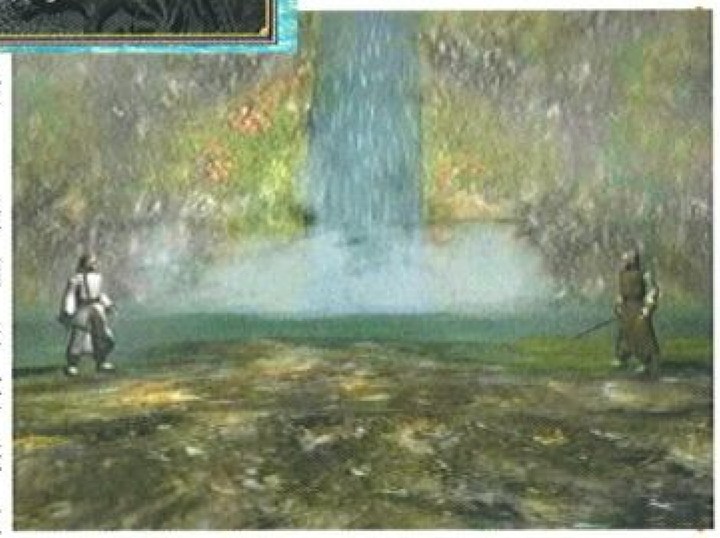




完全攻略篇之 嬉遊龍潭·奉召返京



神龍教已跡近瓦解，洪安通急欲重整旗鼓，但一干部屬卻藉機索討豹胎易筋丸解藥。洪安通順勢讓衆部屬服下百涎丸，衆部屬臨死乃奮力齊擊洪安通。



小寶趁機逃至山區，偏遇陳近南與馮錫範決鬥。未幾，教主夫人蘇荃跑上前來，意謂洪安通心性俱瘋，大肆屠殺部屬，要與小寶一同逃命。小寶原要襄助師父陳近南一臂之力，不料鄭克塽與阿珂卻在這時現身，小寶乃與蘇荃合作打敗他們。



鄭克塽與阿珂敗走，洪安通卻殺上山來，蘇荃見他身負重傷，於是得小寶之助起而反之，一鼓作氣殺了洪安通；又見馮錫範匆匆敗走山下，陳近南謂天地會出了奸細，風際中自始至終都將會中一舉一動密報給康熙，天地會才有今日。



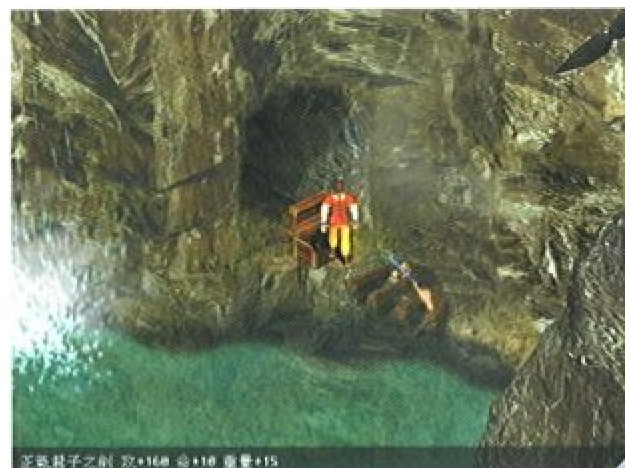
海邊熱鬧得緊，施琅率兵追抵並勸降鄭克塽，建寧公主一心向著小寶，小寶則要為天地會兄弟向風際中討回公道。這一仗，小寶與建寧、蘇荃聯手對付風際中與施琅。



陳近南策反施琅，但遭鄭克塽反脣相譏，並趁陳近南不備，一刀刺進他的要害。阿珂這時領略鄭克塽人品低劣，於是反戈協助小寶、建寧與蘇荃，合力對付鄭克塽和馮錫範。



小寶因對陳近南之死哀痛逾恆，因而領悟「凝血神抓」。安葬師父之後，施琅的艦隊盡退，馮錫範與鄭克塽也搭小艇離去，小寶則與三名女子留在島上安度頗長一段日子。





這一日，四位女眷在神龍潭戲水，並力邀小寶活動筋骨。繞過山路抵達瀑布前卻不見人影，在瀑布右下方的寶箱取得天罡劍和一萬銀兩。



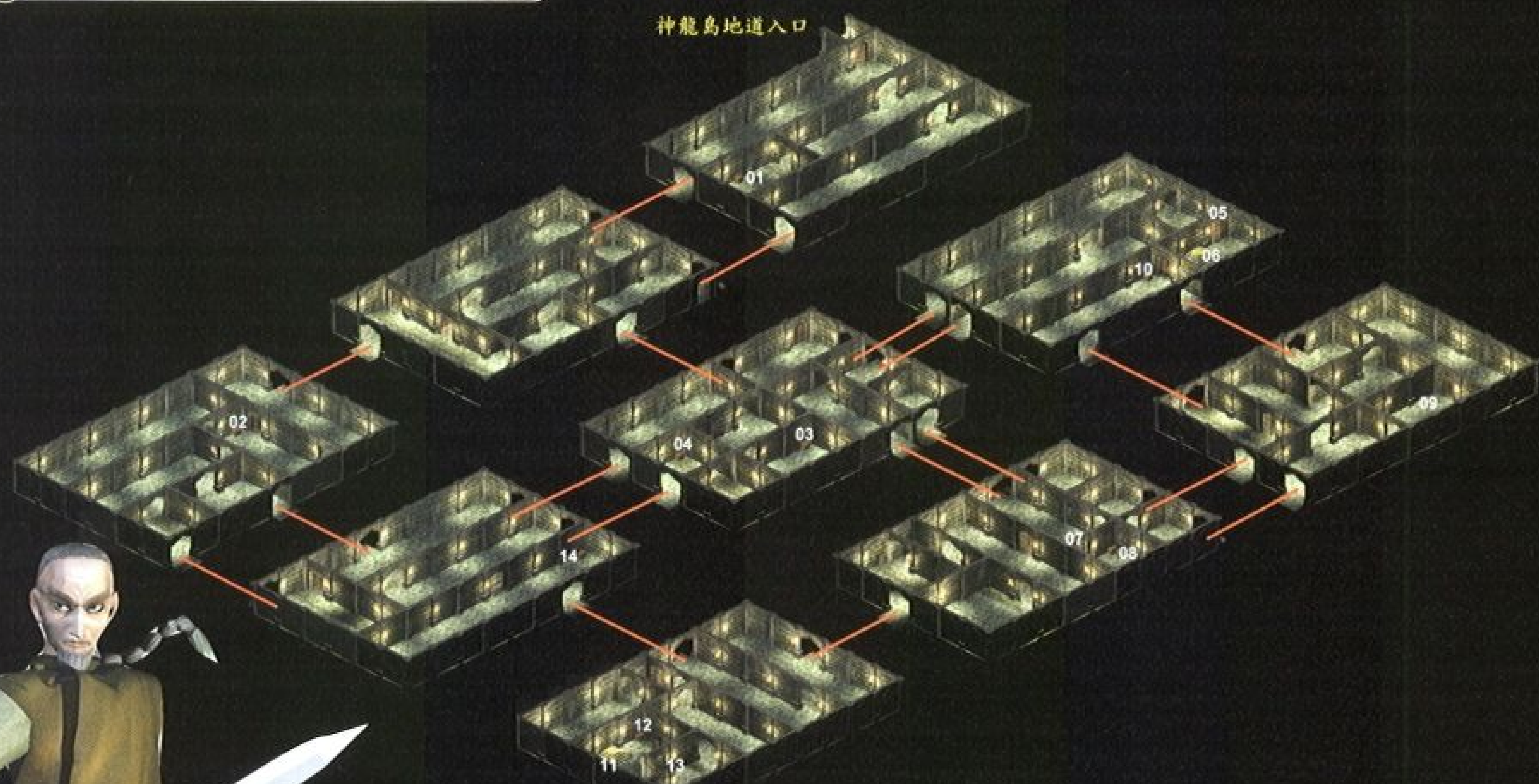
尋至海邊聞得小玄子要找小寶，原是王進寶奉旨找回小寶，皇上要他回京共商羅剎國締結協盟大事。王進寶指皇上早已原諒小寶，催促小寶即刻隨他返京。小寶想到神龍宮尚有東西待整理，於是夥同三名女眷返回神龍宮。

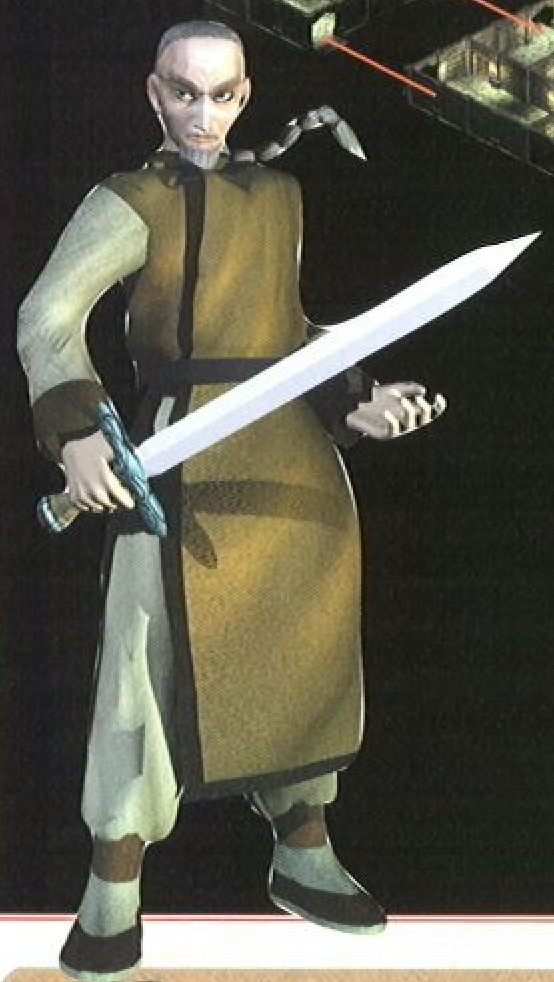
神龍宮走道有陌生人指地底有寶藏，自神龍教撤離之後，便有不少冒險者闖入尋寶。蘇荃曾聞藏有四十二章經，小寶乃急著要進地道尋寶。另一室內有垂死之人出售藥草。



【神龍教地道】

01 疾風靴、火神弓、鎢金鋼甲
02 利刃靴、天珠、萬年人參
03 天山雪蓮、千年靈芝、天魔極樂魔法牌
04 蝕月彎弓、開門鑰匙、鎖鏈鞭
05 上鎖閘門
06 傳送點（傳送到 11）
07 上鎖閘門
08 天山雪蓮、加持林三型槍刀、破經書
09 碰見歸辛樹一家（勝後得鑲紅旗四十二章經）
10 鬼先鋒魔法牌、火龍槍、假經書
11 傳送點（傳送到 06）
12 千年靈芝、七星鍊、妖師魔法牌
13 上鎖閘門







地道中碰見歸辛樹一家三口，怪罪小寶通風報信才令他們行刺失敗，功敗垂成。打了一仗後，得到鑲紅旗四十二章經。

回到海邊與王進寶會合即可返回京城。

完全攻略篇之

詔命恩典·敕封公爵



康熙在養心殿中要小寶攻打天地會，並和羅剎國女皇議和，討回遼東的雅克薩城。因雅克薩城建於鹿鼎山，小寶乃受封為鹿鼎公，即刻出使羅剎國。此時皇上已為小寶修繕完畢韋爵府。

回到府中，小寶請雙兒好生找尋失散的天地會兄弟，並代為找出八本四十二章經的祕密。索額圖尚在準備出使所需的禮品、器物，於是和建寧、阿珂、蘇荃三人，先往城裡逛了一逛。





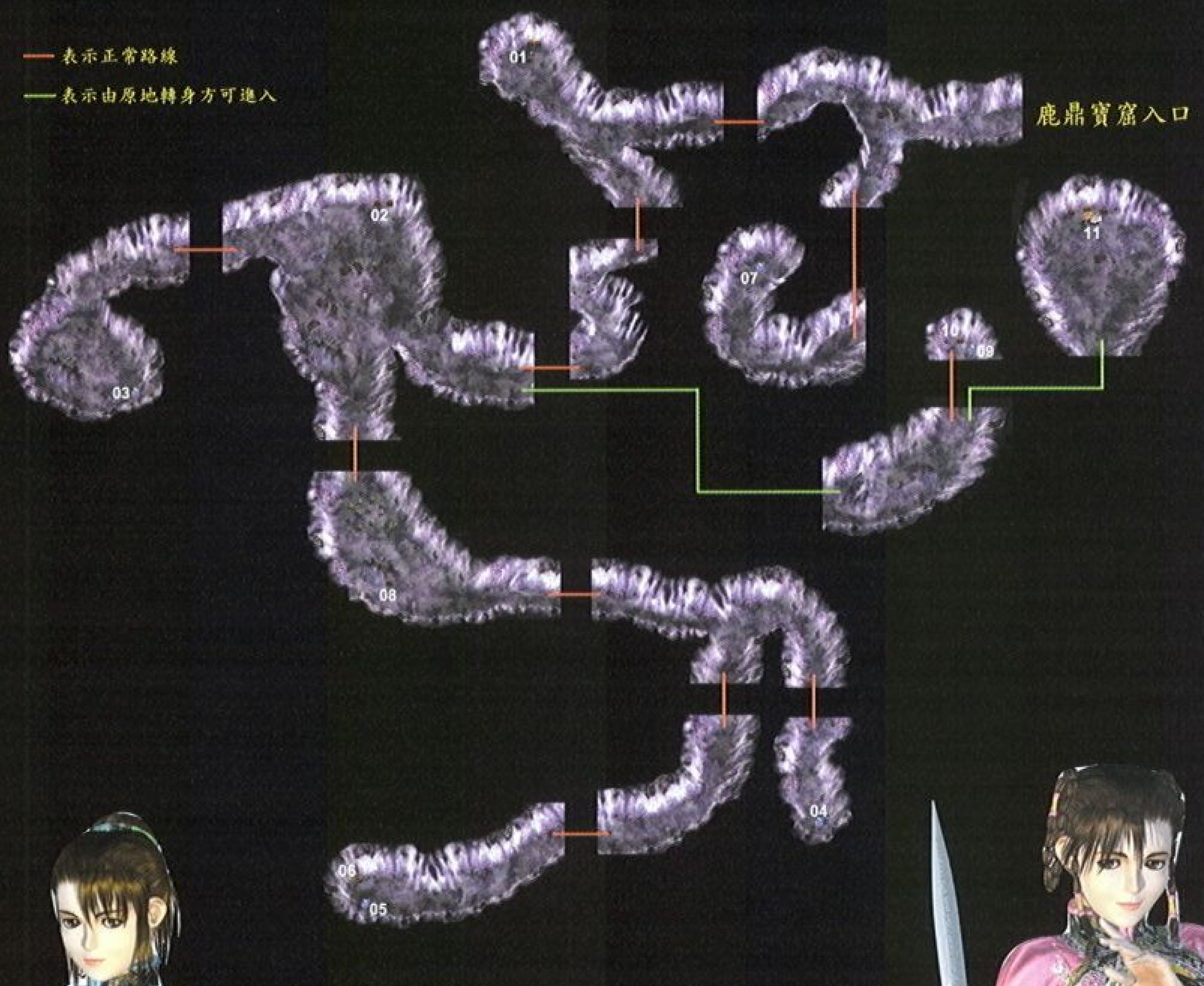
回至府中時，雙兒已然解出四十二章經的祕密，並得到一張鹿鼎山的藏寶圖。（八本四十二章若不齊全，則無此事件。）索額圖已料理停當，這就啟程前往羅剎國。

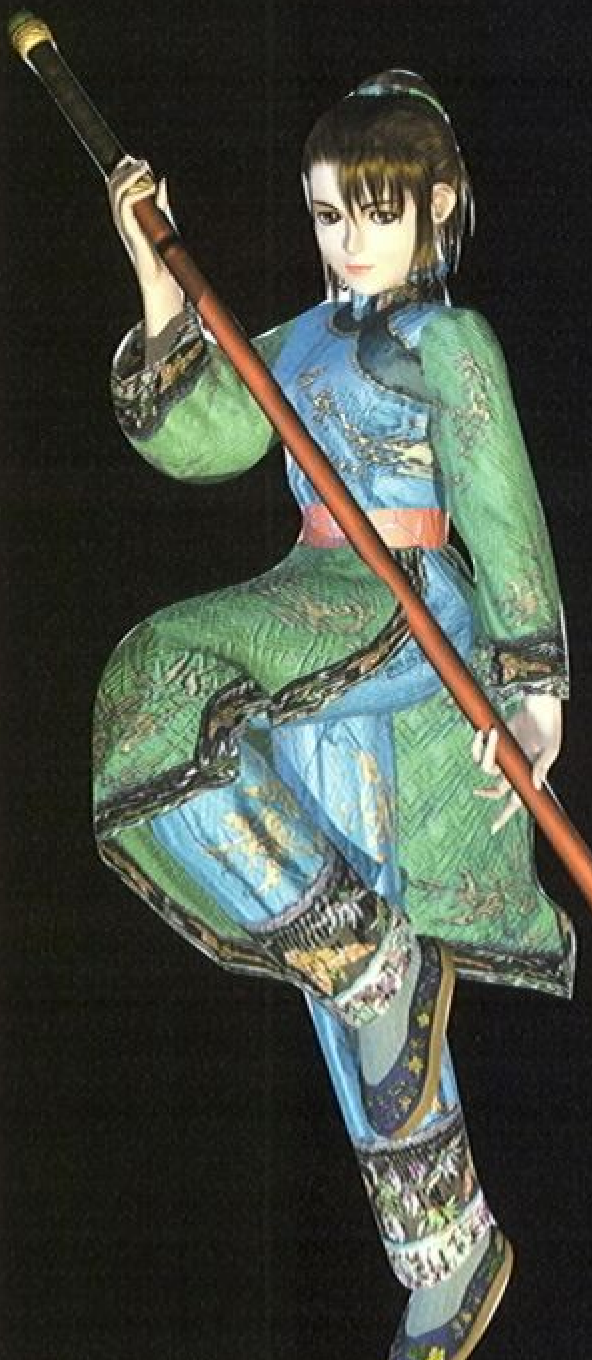
完全攻略篇之 收復失城・奇遇鹿鼎

抵達莫斯科受到蘇菲雅熱情招待。小寶傳達康熙旨意，意欲索討雅克薩城。蘇菲雅指雅可薩城已遭惡賊佔領，並強行抓了總督高里津；若能幫忙救出總督，雅克薩城即可收回。蘇菲雅答應親自出馬相助。

往雅克薩城途中，路經鹿鼎山麓，小寶決定先去尋寶。









【鹿鼎寶窟】

- 01 山神、伏魔圈、龍神甲、玄龜鋼甲
  混天甲、猛虎盾甲、鎢金鋼甲
- 02 火神槍、風神靴、萬年人參
  運動鞋、青龍甲、若斯曲蛇膽
- 03 傳送點（傳送到04）
- 04 傳送點（傳送到03）
- 05 傳送點（傳送到07）
- 06 百鬼指輪、玄武護腕、玄鐵重劍
- 07 傳送點（傳送到09）
- 08 運動鞋、金絲靴、御用軍靴
- 09 傳送點（傳送到03）
- 10 長虹射日弓、破空鞭、蒼紫劍
- 11 山妖、巴洛斯槍刀、奔雷槍、赤焰戰靴
  朱雀暴風秋笈、雪狼靴、金絲靴
  白虎護腕、金絲護腕、青龍護腕



洞窟內碰到山神，指出鹿鼎山住有千年山妖，請小寶幫忙消滅。答應之後，得到山神助力，小寶乃領悟「風神槍擊」。



到另一洞穴見著山妖，打跑牠可取得超強的武器、裝備。逛夠、練功夠了，這就辦正事去吧！

完全攻略篇之 平定叛變・再逢奇遇





火槍隊引開叛軍讓小寶一行進入城內，雙方火力交鋒，死傷逾半。小寶趁機混入城中，過了橋先與普馬辣槓上。進入總督府不見人影，但薩彌爾隨即殺進來，他要為普馬辣復仇。薩彌爾敗後遁走軍營。



總督府二樓有處似牆非路、似路非牆之地，小寶因有五張魔法牌，遂念起咒語「阿門」而進入新廣部。（若無蒐集齊全五張魔法牌，則無此事件。）

完全攻略篇之 天外一筆・橫生妙趣





多與蔡宗穎說幾句，得到十顆二龍補心丹；徐志宏贈送必殺漆彈槍；給許文吉五千銀兩，得到蝙蝠俠頭盔；先跟服務處的陳育惠說過話，再找吳彥志可得聖魔之鍊；嚴志彬免費提供療傷服務；吳瑾陞致贈超人裝；雪狼贈送防彈衣；王泰開致贈（等很久）變身套件；莊博淵贈送三株萬年人蔘；李國彰會贈予銀兩，但一次只有十兩。

張福盈只是虛張聲勢，決定與他對打會嚇壞他；回答D.J BOY「吉翁軍」並多說好話，將獲贈紫心鍊。逛累了想離開的話，找雪狼即可。

完全攻略篇之 叛軍伏法・中俄締約





追抵軍營，薩彌爾顯然已找到幫手，連同普馬辣與三名兵士上場應戰，落敗後又跑了。屋後找到一名叛軍，說是圖爾布青將軍叛變抓了總督，可能在波比坦監獄的碉堡裡。

殺進波比坦監獄得連戰三場，中間不得休息。前兩場面對兵士較易解決，第三場是場硬仗，得同時對付普馬辣、薩彌爾和圖爾布青將軍。





幫助蘇非雅消滅叛軍，救回總督之後，雅克薩城重返大清版圖，並順利簽訂尼布楚條約。小寶隨即功成返京。

完全攻略篇之 締建勳功．兔死狗烹



凱歸京師後，小寶再度受封一等鹿鼎公。風光回府途中巧遇茅十八，因見皇帝聖旨讚揚小寶消滅天地會有功，特來興師畏罪。小寶吩咐隨從將茅十八帶回府中再好生解釋。



回到府中，小寶心煩天下人都誤以為他殺了陳近南；又遇張康年急報，皇上就要問斬茅十八了。得趙齊賢傳旨，小寶又復進宮面聖。

進太和殿晉見皇上，康熙要小寶於次日親自監斬茅十八。並謂鄭克塽已歸順朝廷，吩咐小寶別再為難於他。



小寶忿恨難平，想到鄭克塽與馮錫範就在海澄公府逍遙享樂子，這就前去尋釁。衝入海澄公府冷嘲熱諷一番，直到馮錫範端出面聖以主持公道，這才意猶未盡的離開。

回府找趙齊賢、張康年商議，意欲騙出馮錫範以藥迷昏，明日一早拖到法場替代茅十八斬了。張康年提及方家有祖傳丹藥，應有神奇的迷藥才是。



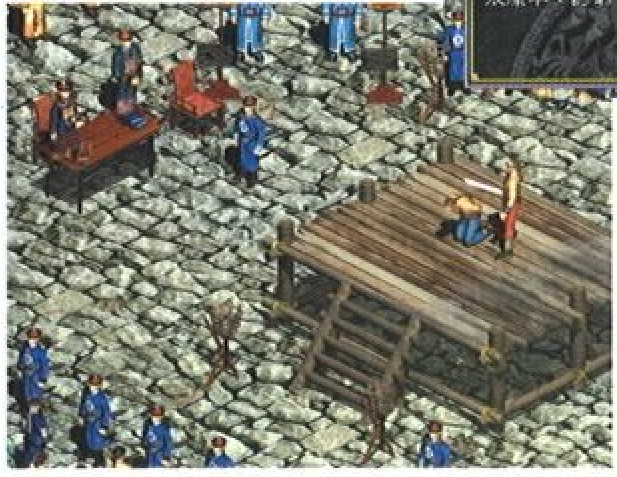


小寶來至方家，方老爹指「六步迷魂香」可符小寶需求，但因耗時費力而改用「七步」，唯需一個包子王的包子、一塊醃豬肉、一個叉燒包、一塊嫩豆腐，另需三萬銀兩當為「藥引」。



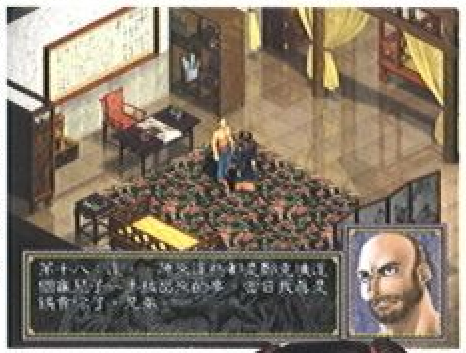
在市集採買妥貼並準備三萬銀兩後，將方老爹的「晚餐」送達時，取得七步迷魂香。回府中交給張、趙二人前去辦事之後，小寶等了一夜沒睡。隔日正午，監斬官傳達人犯已帶至午門，恭請小寶前往監斬。





向張、趙確定人犯已然掉換並打點妥當，時辰既到，驗明「正身」就地處斬。回府中到房間內向茅十八解說清楚，茅十八豪氣地要替小寶澄清事實。

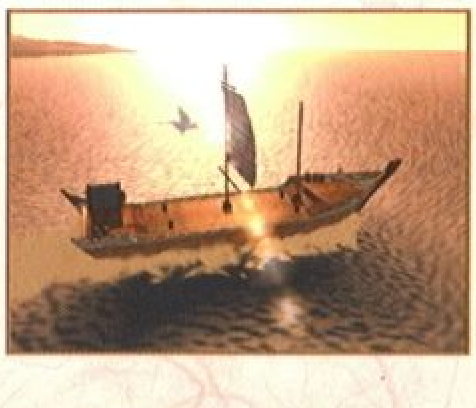
茅十八離開後，都衛又傳旨見駕。康熙在養心殿中，指示小寶帶兵彌平天地會一干餘黨。小寶回府可是煩惱不已，進了房見著多日不見的幾位美眷，經由蘇荃開示，小寶領略忠義難以兩全，當下收拾細軟，決定棄官返回揚州。





一大家子星夜疾行，終於安然返歸故里。是夜，小寶難得與母親韋春花促膝長談，目的是為解開小寶生父的身世之謎…。

【註】：八本四十二章經若未蒐集齊全，算是失敗的結局。除了能否進入「鹿鼎寶窟」的差別之外，雖然遊戲結束後，同樣可以進入「新廣部」，但遭遇不盡相同。失敗的話會被扣款，而有無剩餘銀兩觀看遊戲各段動畫，則端視結束時，身上所持有的銀兩數額而定。



完

FINAL FANTASY VIII
太空戰士VIII
劇情流程全記錄
上





Final Fantasy Ⅷ

BALAMB學園

補充說明

(紅色字體代表極為重要的物品或事件，須特別注意)

●這名神秘少女與Squall謎一般的身世有著相當大的關係，隨著遊戲的進行，謎團會逐一解開。

●記得取得學習用面板裡的兩隻G.F.！！

●和二樓電梯前的男孩談話可以得到七張卡片。

●可到圖書館調查書櫃得到Occult Fan Ⅰ。

●到學生餐廳可以遇見Seifer和Raijin以及Fuujin在一起，還有Zell買麵包的事件。

●記得到吸取點吸取魔法。



在保健室醒來

欣賞完精采的動畫之後，遊戲就正式開始了。一開始，玩家會發現主角躺在保健室裡。(主角會躺在保健室的原因，剛才在動畫中已經描述的很清楚了，不清楚的人請再看一次動畫吧！)醒來之後，Kawadoki老師會詢問主角叫什麼名字。這個時候玩家可以輸入自己想要的名字。(主角的原設定名稱是『Squall』)。當Squall醒過來之後，Kawadoki老師就會打電話請Squall的教官『Quistis』老師過來保健室接他。在Quistis老師來之前，會有一名身著藍色衣服的神秘少女出現向Squall打招呼。





同Quistis老師返回教室

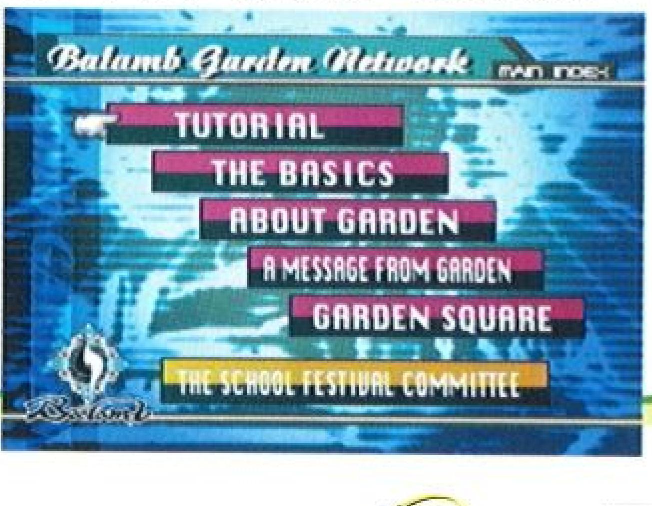
Quistis老師到了保健室之後，會將Squall帶回二樓的教室去。進入教室之後，可以看到在動畫中與Squall決鬥的『Seifer』已經坐在教室裡了。Squall回到了自己的位子上坐好之後，Quistis老師大致說了一下有關這次SeeD考試的事情，並警告Seifer以後在練習時要注意安全，接著就下課了。下課之後，Quistis要Squall去找她談話。離開座位之後來到教室的門前找Quistis老師談話，Quistis老師會告訴Squall必須通過『Fire Cavern』的試煉才可以參加這次的SeeD考試，並要Squall到自己座位上的『Study Panel』複習一下，她會在學園的大門口等他，說完就走了。





取得召喚獸(G.F.)

這時候控制Squall走回自己的座位上調查，就可以打開電腦，選擇『TUTORIAL』就可以得到『Quezacotl』以及『Shiva』兩隻召喚獸。接著離開座位，離開教室。走出教室之後，會在走廊上撞到一位女孩，是新來的轉學生。她會要求Squall帶她去認識一下這間學園的環境。這時可以選擇答應她或是拒絕，基本上對劇情並無特別的影響。在前往校門口找Quistis老師之前，可以在學園裡四處逛逛。若沒事的話就直接去校門口找Quistis老師，她會和Squall一同前往位在學園東邊的『Fire Cavern』，幫助Squall取得G.F.的試煉。



Final Fantasy VIII

炎之洞窟的試煉

補充說明

- 進入洞窟前先吸取足夠的恢復魔法和冰凍魔法。
- 選擇足夠的時間來完成任務。
- 要記得到吸取點吸取魔法。

原野地圖冒險

在進入Fire Cavern（炎之洞窟）以前，可以先在原野上遭遇敵人，以便吸取（DRAW）魔法來使用。尤其是恢復魔法（Cure）以及冰凍魔法（Blizzard），在待會Fire Cavern的試煉有相當大的用處。



炎之洞窟（Fire Cavern）

到達Fire Cavern之後，守衛洞窟的教官會詢問你是否已經準備好了，回答OK之後，守衛教官便會讓你評估自己的能力來選擇此次試煉的時間。選完時間之後就可以進入洞窟之中，時間也會開始倒數計時。



Final Fantasy VIII

SeeD實習任務

補充說明

- 在BALAMB時，需要的話記得先到道具屋購買需要的物品。
- 作戰前記得先調整G.F.裝備。
- 記得吸取電波塔頂上怪物身上的G.F.～『Siren』。
- 記得到吸取點吸取魔法。

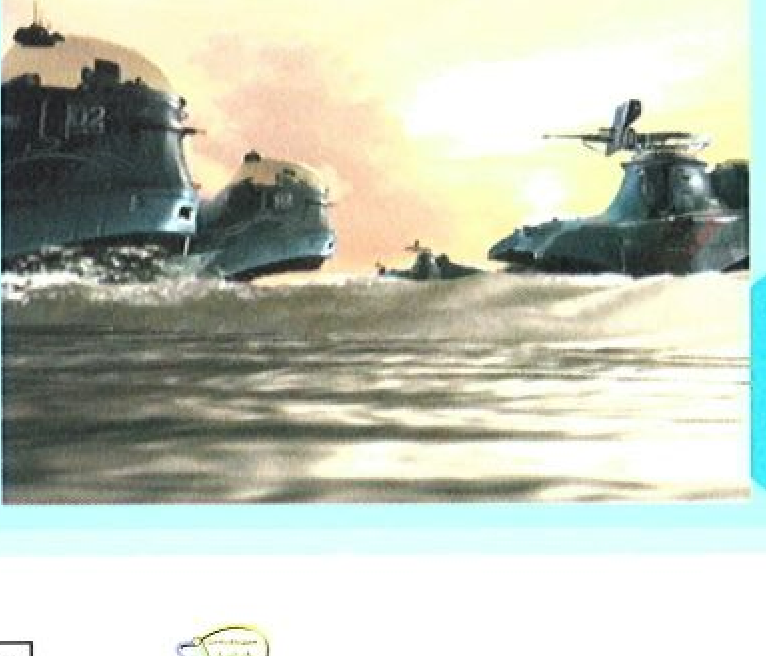
BALAMB市鎮

到達BALAMB之後不用急著去搭船執行任務，可以先四處逛逛。在市鎮裡有旅館、武器改造屋；車站前有道具屋，還可以到Zell的家坐坐。準備好之後就可以前往碼頭搭船出發。

聽取任務簡報

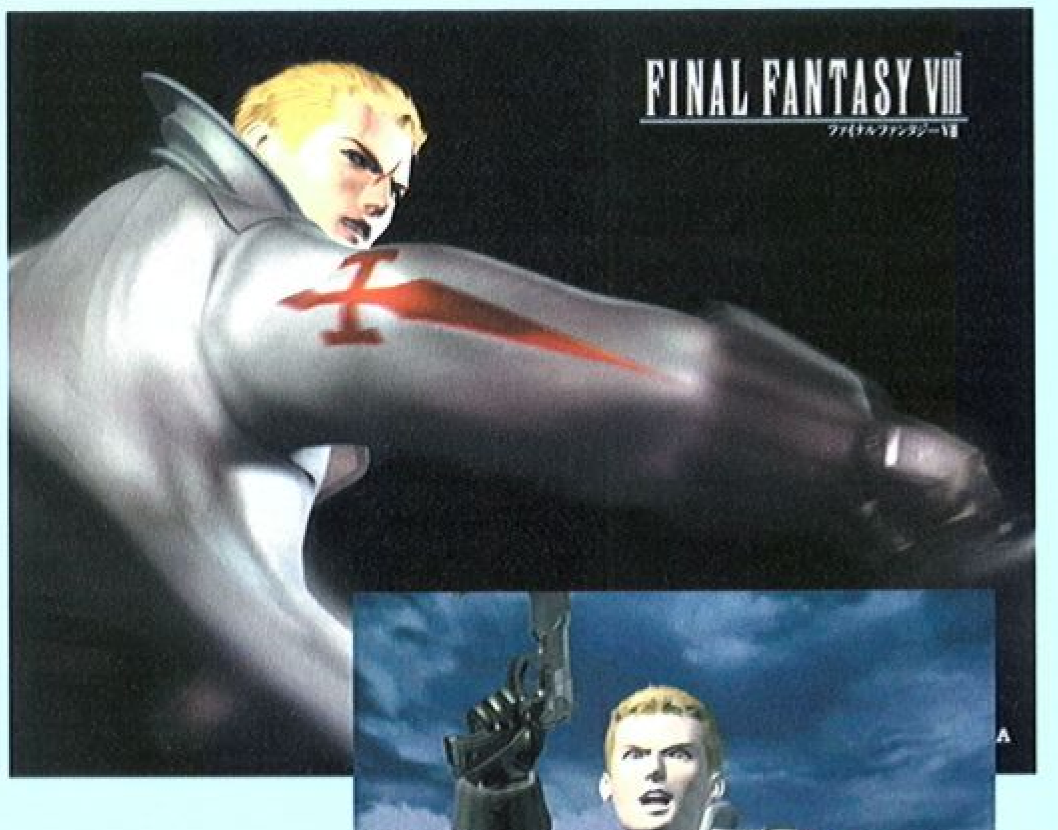
上船之後聽取任務簡報，Squall一行人的任務就是幫助『DOLLET』公國與『GALBADIA』軍作戰，在看完一段精采的動畫之後就抵達目的地DOLLET了。





任務開始

登陸後，先調整好身上的G.F.裝備，就可以前往市街的中央廣場。在途中會遭遇GALBADIA士兵，將他們一一擊倒。之後，會在中央廣場發現敵兵前往山頂的設施，Seifer會命令B班前往查看。





擊敗伊弗利特



走到洞窟最深處，G.F.『Ifrite』（伊弗利特）就會登場。利用冰凍魔法加上G.F.很容易就可以解決Ifrite。擊敗Ifrite之後牠會成為我方的G.F.之一，Ifrite在遊戲前期算是相當強的G.F.，可以好好善加利用。完成試煉後就可以離開這個洞窟。

返回BALAMB學園

走出洞窟之後就回到學園去。回到學園之後，先返回學生宿舍換制服。換完制服之後前往學園大廳前面的告示板聽取此次SeeD測驗的班別。此次參加任務一共有A～D四個班，除了Squall所屬的B班以外，其餘三班都是已經合格的SeeD成員。B班組成的人員為班長Seifer、Zell以及Squall三名成員。當校長『Cid』說完話後，就可以前往學園的停車場搭車前往目的地BALAMB。



前往電波塔(Communication Tower)

在前往山頂的途中會遭遇幾名受傷的DOLLET公國的士兵，可得知山頂上的設施是『Communication Tower』的情報，接著會被一隻巨大的怪蛇襲擊。三人進入戰鬥，擊倒巨蛇，繼續前進。到達電波塔前的山坡時，Seifer會脫離隊伍，一人獨自前往電波塔內部。

新同伴出現

這時早上那名女轉學生會出現，她會自我介紹，名字叫做『Selphie』。她來的目的是傳令給B班的班長，也就是Seifer的，說完就跳下山坡到了電波塔前，這時可以走到崖邊選擇是否要跟著跳下，如果選擇跳下的話會降低測驗評價，所以最好是選擇不要，乖乖的沿路跑到電波塔。到了塔前，Selphie會加入隊伍，接著看到Seifer追著幾名GALBADIA士兵出來，但他並沒有理會Squall一行人又逕自走回塔中。

進入電波塔

Squall一行人追進塔裡後發現一座電梯、記錄點和吸取點。吸取魔法並且記錄之後，搭電梯上樓。上去之後會和一名GALBADIA軍官發生戰鬥，之後會有另一名GALBADIA士兵加入戰鬥。

Boss Elovert

作戰中途，『Elovret』會從天而降，然後將那兩名GALBADIA戰士吹跑。Elovret身上放有G.F.～『Siren』，一定要吸取到，吸到之後就想辦法把牠擊倒。戰鬥結束之後Seifer會出現，Selphie會告訴Seifer全員於19：00撤退到海岸集合。Seifer聽了之後就自顧的跑了，Squall三人也追了下去。這時候剛才被風捲走的那名GALBADIA軍官就會啟動開關，X-ATM092就會朝Squall一行追過來。

開始撤退

第一次遭遇X-ATM092時是無法將其擊倒的，所以當打到X-ATM092『趴下來』之後，就要趕緊逃走。之後幾次遭遇的X-ATM092都是可以被摧毀的，就看玩家夠不夠力將它K.O.囉。逃到中央廣場後，要記得救小狗（把小狗趕走），免得小狗遭受池魚之殃，也免得測驗評價降低。最後逃到海邊之後，會有一段相當驚險的動畫演出，為這次的任務畫下精采的句點，全員返回BALAMB。





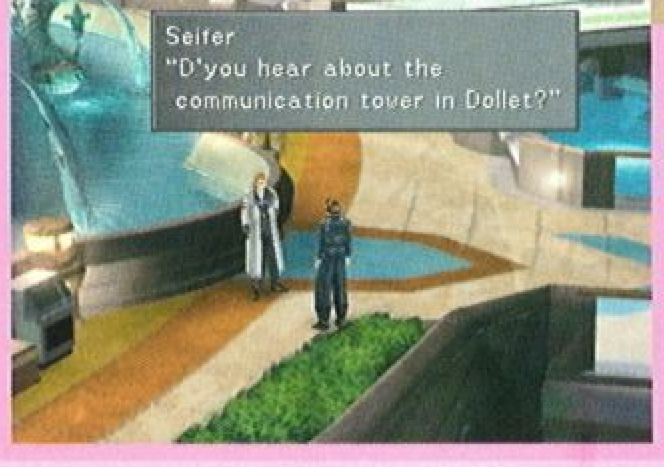
Final Fantasy Ⅷ

成為SeeD，執行新任務

返回BALAMB學園

回到BALAMB的港口之後， Raijin以及Fuujin已經在這裡等Seifer了。之後，他們就把車子開走了。不得已，Squall一行只好步行走回學園。回到學園之後，Zell和Selphie就會離開隊伍。在一樓大廳遇到Cid校長和Xu教官和Quistis在交談，往右邊走廊走去可以遇見Seifer，和他談話後可以聽見他在發脾氣。





等待發佈結果

之後，會發佈今日參加SeeD測驗的學生到二樓教室前走廊前集合的廣播。前往二樓教室前的走廊，已經有好幾名學生在那裡等待了。過了一會，就會有一名教師過來宣佈合格者的名單。Zell以及Squall都合格入選了。

補充說明

- 在大廳右側的走廊與Seifer談話。
- 頒獎儀式後與Cid校長再一次交談，可獲得戰鬥計數器。
- 早上起床後記得調查書桌得到『Weapons Mon Apr』（武器月刊四月號）。
- 任務賦予後再一次與Cid校長交談獲得魔法燈。
- 於適當時機使用魔法燈，擊敗『Diablos』可多一隻G.F.以供使用。
- 從現在開始已經可以使用TEST來提昇SeeD等級，請多多利用。SeeD等級越高，所得到的收獲會越多。
- 記得到吸取點吸取魔法。

接受表揚

到了三樓校長室，Cid校長頒發SeeD證書給此次合格的四人，其中三人就是Zell、Squall以及Selphie。頒獎完畢之後，向Cid校長交談，可以獲得『Battle Meter』（戰鬥計數器），可用來統計與戰鬥有關的資料。



Final Fantasy Ⅷ

前往TIMBER

補充說明

- 至少留下3000元搭車。
- 搭車前可先到武器改造屋進行武器改造。
- 到道具屋購買道具，可買一些不死鳥羽毛（Phoenix Down）。
- 列車上在SeeD車廂裡向Zell談話可獲得『Pet Pals Vol.1』（寵物通信一號）。

整備階段

到達BALMB之後，不用急著到車站搭車。可先到武器改造屋進行武器升級，以增加戰力，Squall的新絕招要於改造武器過後才會出現。除了武器改造之外，亦可到車站前的道具屋購買一些需要的道具。如果沒有『Phoenix Down』（不死鳥的羽毛）這個道具的話，建議至少買一個來放，因為等會就用得到了。（※注意！不管錢怎麼花用，一定要剩下3000元搭車）。準備好之後，就可以花3000元買車票搭車了。

進入列車

上車之後，列車就開始駛向TIMBER。Zell會進入SeeD專用車廂裡，進入車廂與Zell交談可得『Pet Pals Vol.1』（寵物通信一號）。接著Selphie也進入車廂裡，一陣交談之後，忽然有種特別的感覺，三人分別倒地睡著，進入了夢鄉～『Laguna篇』。

參加舞會

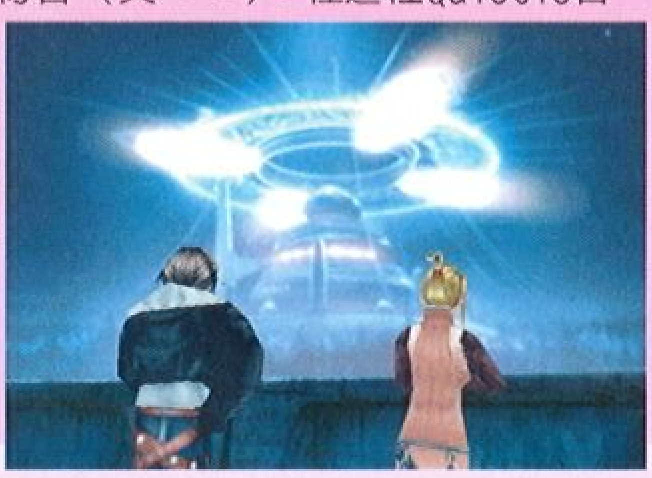
回到自己的房間，發現Selphie在房間裡，換好衣服之後，就被Selphie拉去參加舞會。就在這裡，FF Ⅷ裡的男女主角第一次相遇了。精采的舞



會表演之後，Quistis老師來到Squall的身邊。Quistis最後一次命令Squall換好衣服後到『Training Center』處找她。

前往秘密地點

回房換好便服後，便前往訓練設施入口與Quistis會合，Quistis加入後兩人進入訓練設施。訓練設施裡是整個學園裡唯一有怪物可以戰鬥的地方，基本上這裡的怪物只要注意暴龍就好，除非已經很強，否則遇到就逃走吧，要打以後有的是機會。進入『secret area』之後，會發現這裡真的是一個約會的超級好地點。也難怪有這麼多對情侶甘冒著生命的危險，這麼晚了不睡覺還跑來這裡約會（笑～～）。在這裡Quistis會和Squall講述她內心的一些想法，但顯然Squall並不願意成為別人的垃圾桶。



拯救神秘女子

走出秘密場所之後往回走，途中會聽見一聲女孩子的尖叫。兩人趕緊往聲音的來源方向跑去，發現一名女孩子正被怪物襲擊，就是在保健室裡遇到的那名神秘少女。與怪物戰鬥完畢之後，會出現兩名白衣人，這兩名白衣人會護送這名神秘少女離開。接著兩人離開訓練設施，Quistis離開隊伍。



返回宿舍

Zell會出現通知Squall換房的事。Squall就可以回房休息。隔天一早起來，記得調查書桌，可獲得『Weapons Mon Apr』（武器月刊四月號）。Selphie會來通知Squall到校門口集合，要執行成為SeeD之後的第一次任務了。

新任務賦予

跑到校門口之後，Zell會搭乘滑板帥氣地登場，但滑板馬上會被學園教師給沒收。Cid校長所賦予的第一個任務就是讓Squall等三人到『TIMBER』去支援某個組織。交代完任務內容及任務暗語之後，三人就可以前往BALAMB搭乘列車前往TIMBER。在離開學園之前，再與Cid校長談一次話，他會給Squall一個『Magical Lamp』（魔法燈）。魔法燈使用之後會出現G.F.～『Diablos』，牠的攻擊以重力術為主，擊敗牠之後就可以使用。

Final Fantasy Ⅷ

夢中的冒險，Laguna篇之一

補充說明

●前往GALBADIA HOTEL找Julia。

TIMBER森林

夢鄉中，忽然出現三個完全陌生的角色。分別是『Laguna』、『Kiros』以及『Ward』，他們是



隸屬於GALBADIA軍的士兵。一開始，他們身處於TIMBER的森林裡，一直往前跑之後會看見一輛裝甲車。

DELING CITY

上車之後，車子會開往『DELING CITY』。到了



DELING CITY之後，前往『GALBADIA HOTEL』，直接走右邊的樓梯下地下室，發生與『Julia』的劇情。返回『Squall篇』。

Final Fantasy VIII

劫持Deling總統

補充說明

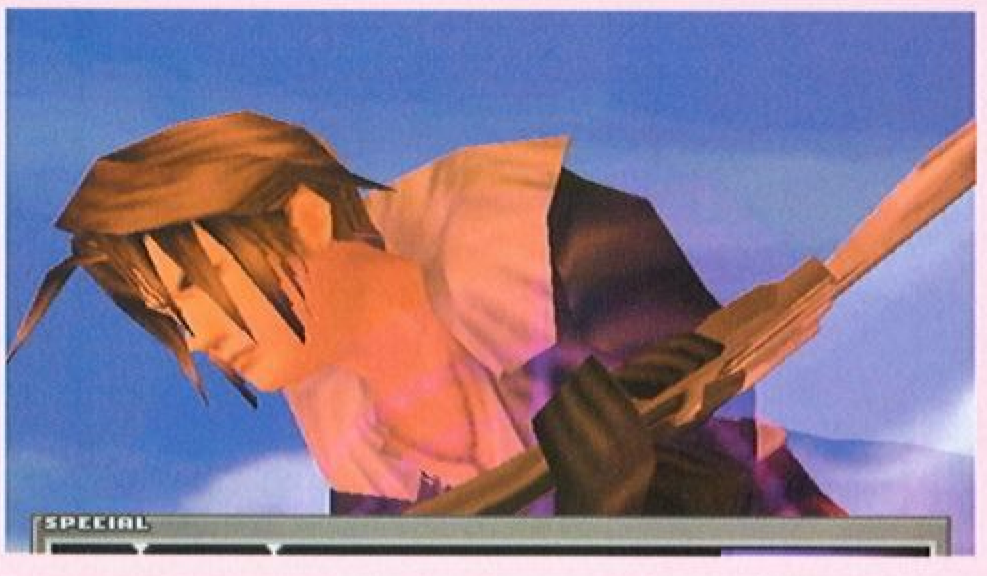
- ●擅用『The Forest Owls』列車上的儲存點。
- ●隨時注意左右遊走的守衛士兵。
- ●詳記密碼按鍵，小心輸入可輕易成功。
- ●在與冒牌總統見面以前，先前往Rinoa的房間，可得到『Pet Pals Vol.2』(寵物通信二號)。
- ●與冒牌總統對決前可以先裝備『ITEM』指令，來施放Phoenix Down。

抵達TIMBER

三人同時醒來，交談後發現一件相當詭異的事實。那就是三人竟然同處在一個夢裡，他們決定把這件事向校長報告。說著說著，目的地TIMBER就到了。

回答暗語

下車之後，就有人向三人問起任務暗語，此時選擇第三項回答。(就算答錯也沒關係，不需要擔心)那人就領著三人前往另一座小小的火車站，就在下車處的對面。不久之後，有一部列車駛了過來，三人便依序上了車。



與女主角再一次的見面

雙方自我介紹之後，Squall才知道對方是名叫『The Forest Owls』(森林貓頭鷹)的組織。對方要Squall去叫他們的小公主。Squall很不甘願的上了左邊的樓梯，一直往裡面走，進入了列車最裡面的房間，發現原來他們的小公主就是那日在舞會上與Squall共舞的那位女孩，名叫『Rinoa』。與Rinoa談話完畢之後，就離開房間回到原先的地方，進入會議室開作戰會議。

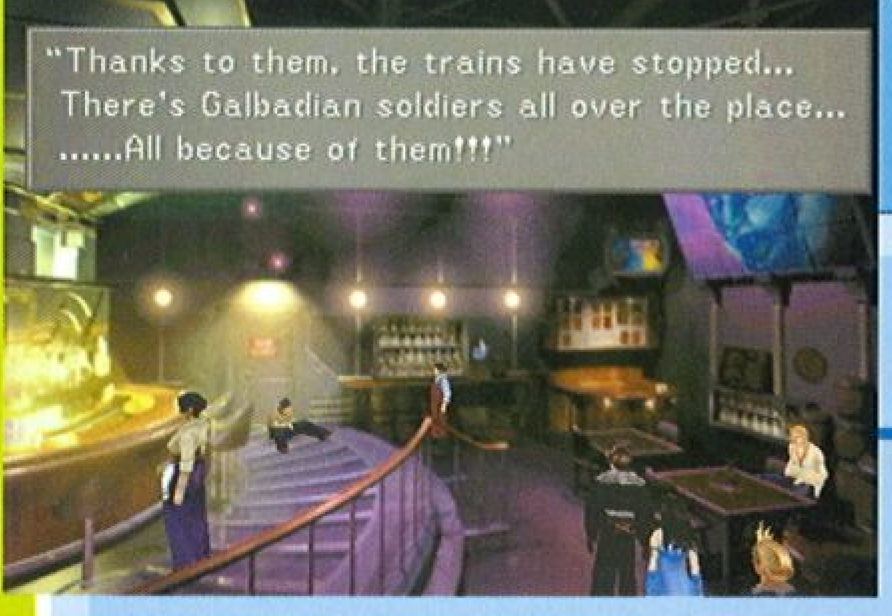


Final Fantasy VIII

綁架事件

補充說明

- ●可以到寵物店購買寵物通信。
- ●往DOLLET方向列車的車站有一間民房，和民房裡的老先生對談，回答第二項就可以到左邊的水龍頭喝水，恢復全員的HP，可一直重複利用。但若是拿走了房裡的500元，就不能再喝了。
- ●決定隊員的時候應該考慮到緊接而來的Laguna篇角色對應。如Squall對應Laguna；Selphie對應Kiros；Quistis對應Ward。如此才不需要再一次重新調整。



到了TIMBER之後，可以直接前往雜誌社右邊的民房，那裡是『The Forest Owls』的首領家，上二樓開窗戶可以看到一條通往電視台的秘道。然後走出首

前往TV Station

領家，往右走，接著向上走下樓梯，就可以看見一間PUB，廣場上有兩個GALBADIA士兵，擊倒他們。進門後在裡面的地方可看到一個醉漢擋在門邊，與他談話後選第二項，然後再選第二項，就可以得到卡片，然後他也會被拖走。走出那個門之後就到了剛才看到的那條秘道，往左走就可到達電視台。

作戰會議

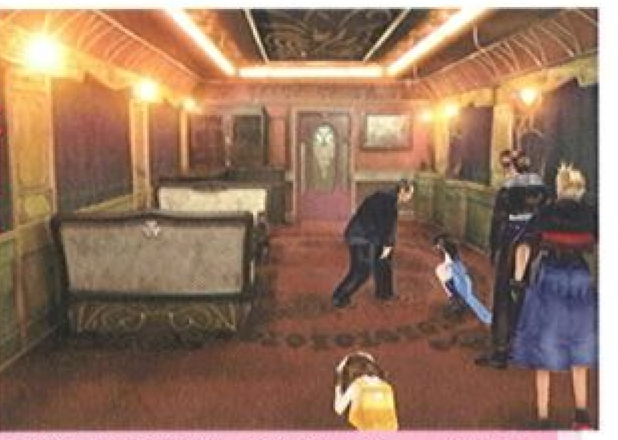
Rinoa會詳細說明劫持GALBADIA總統『Vinzer‧Deling』的方法與過程並模擬一次。了解了以後就會離開會議室，向門邊的那個男子交談，開始實行作戰計劃。



劫持列車

作戰計劃開始之後要注意限定的時間，以及守衛與感測器的關係。藍色的警衛配帶的是聲音的感測器，就是偵測物體移動時所發出的聲響。紅色警衛配帶的溫度感測器，則是偵測是否某處有持續不變的溫度。最重要的是密碼的輸入方式要熟記清楚，隨時檢查是否有士兵靠近。密碼總共要輸入兩次，第一次三組，第二次五組，而且每次都不一樣。所以熟記按鍵才是不二法門，如果可以完全避開守衛，輸入密碼成功、任務完成後則可以提昇一個SeeD等級。

與總統會面



劫持成功之後，進入車箱內，會發現總統原來是假冒的，而且還狠狠的嘲笑了Rinoa一番，接著並發動攻擊。進入戰鬥之後，先解決人形的冒牌總統，之後冒牌總統會變化為一隻不死系的怪物，這時候對牠使用『Phoenix Down』(不死鳥的羽毛)這項道具讓牠『復活』，果然牠真的是『復活』了(笑～)。

新情報，任務轉移

戰鬥結束之後，得到了新的情報，說Deling總統要前往TIMBER的『TV Station』(電視台)。接著『The Forest Owls』的三人就蹲在那地方開啓新的作戰會議。

契約內容

這時候Squall會向Rinoa要求查看請求SeeD援助的契約書內容。由於沒有人能了解契約內容的意義，Rinoa又拿出了Cid校長另外寫的一份簡明契約，大意是：SeeD的援助契約到TIMBER獨立以前完全有效，但若是途中發生任何人員傷亡，BALAMB學園將不予補充，有任何請求亦不接受。知道內容之後，三人只好無奈地繼續留下來工作。

選擇同伴

這時要從四人之中選擇三人出來執行任務。選定了之後，就離開列車，開始執行新的任務。



TV Station



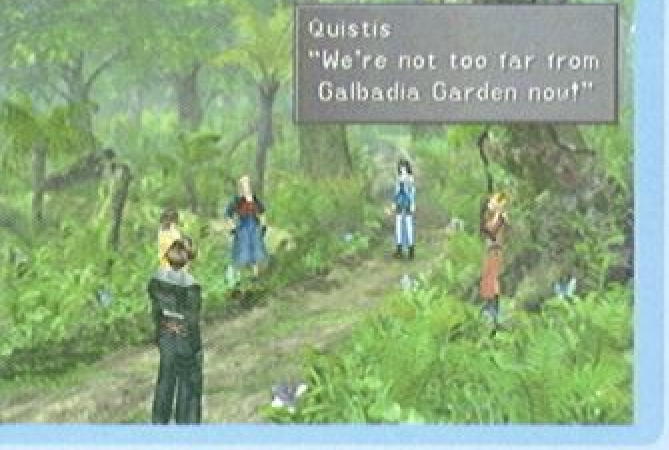
到了TV Station後，往左邊上樓梯，跑到一面很大的電視牆之後停下，Squall會和Rinoa開始對話，接著發生爭吵，然後Rinoa會跑走。然後就會發生Seifer劫持迪領總統的事件。這時候Quistis出現在畫面裡，並呼叫Squall們趕緊過來電視台援助。到了電視台之後，忽然出現一位神秘的女子，她對Seifer說了一番話之後，就帶著Seifer消失了。

開始撤退

Squall一行人趕緊從電視台撤退，躲到『The Forest Owls』的首領家去。衆人商量的結果是決定先離開這裡，前往附近的GALBADIA學園。決定好組對成員之後，便離開首領家朝向車站前進。

離開TIMBER

出門後先在門口遇到變裝的Watts，交談過後往右走，又遇到變裝的Zone，向他拿取通行證之後，就往右走進入車站，過橋後往下走，便可坐上最後一班前往GALBADIA的列車。列車駛到『學園東站』後就下車，然後往左邊走，會看見兩座山中間有座森林，走進森林後，發現同伴都已經在那裡等待了。忽然一陣奇異的感覺又出現，所有人又進入了夢境～『Laguna篇』。



Final Fantasy Ⅷ

夢中的冒險，Laguna篇之二

補充說明
- ●依照順序啓動陷阱，將敵方追兵減至最低。
- ●古老的鑰匙在撿到後就會馬上弄丟。
- ●推落地圖（三）左邊的落石處會出現吸取點，記得吸取。
- ●記得到吸取點吸取魔法。

謎之挖掘場

又再一次的進入夢中，一開始Laguna三人就身在一個謎樣的發掘場裡，他們的目的是要離開這個發掘場。一開始他們在入口處的地方先遭遇了ESTHAR士兵的兩場戰鬥。解決了之後，就開始進入到發掘場裡冒險了。





啓動陷阱

這個發掘場裡設有一些陷阱，這些陷阱可以用來減低敵人的數量，建議全部都啓動。首先在地圖（一）的地面上有三張鐵板，先開啓中間的鐵板，再開啓右邊的鐵板，然後繞一圈開啓右邊的地板。接著引爆地圖（二）裡的炸藥，讓落石滾落，先選擇紅色，再選擇藍色。最後推落地圖（三）左邊的那顆落石，即大功告成。







跳海撤退

完成之後就前往海邊的斷崖地圖。在遭遇唯一的敵人，獲勝後進入劇情，隨即就轉回『Squall篇』。

Final Fantasy Ⅷ

暗殺任務

補充說明
- ●記得到吸取點吸取魔法。
- ●需付3000元坐車，上車之後需等待Irvine一行的到來才會開車。

到達GALBADIA

再度回到森林中，在穿越森林之後，就可到達GALBADIA學園。進入學園之後，Quistis要去和校長說明事情的經過，所以就離開了隊伍。過了不久，就會聽到廣播要SeeD前往二樓的接待室。到了二樓的接待室後，Quistis出現了。衆人交談過後， Squall很生氣地離開了接待室，走到大廳的時候忽然被Raijin以及Fuujin叫住。交談完畢之後，前往校門口集合聽取新任務的說明。

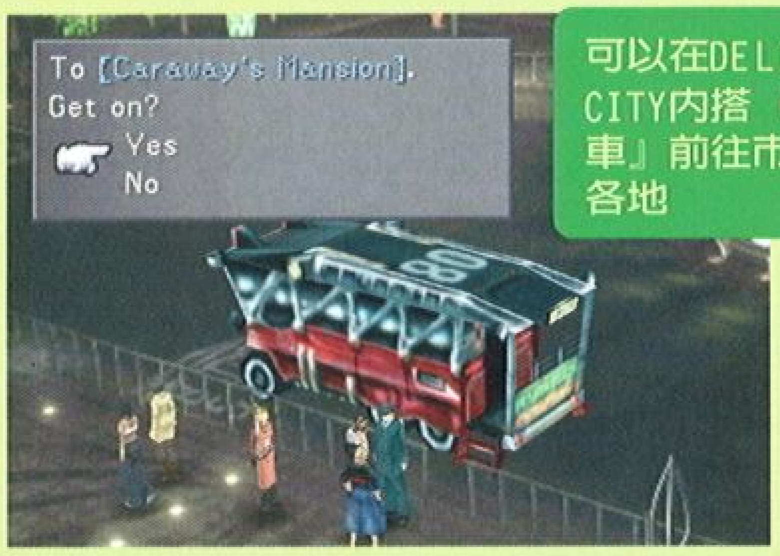


新任務賦予，新同伴加入

得知了新任務是要暗殺魔女，並由GALBADIA學園派了一名狙擊手加入，名叫『Irvine』。交代完畢之後，開始組成隊伍。Irvine會和Rinoa和Selphie自動組成一對。而Squall就和Quistis和Zell組成另一對。離開GALBADIA學園，前往學園西南方的車站，搭乘列車前往DELLING CITY。



暗殺魔女



可以在DELING CITY內搭『公車』前往市內各地

補充說明

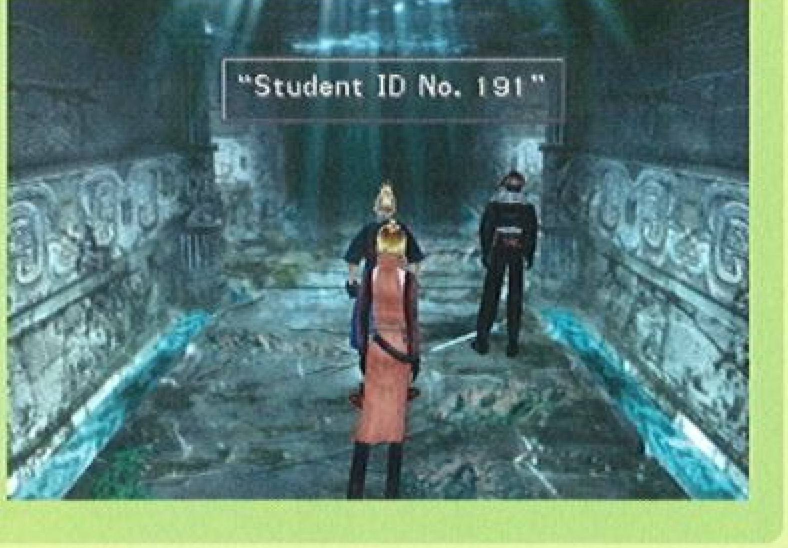
- 要前往無名王之墓之前一定要買地圖。
- 要取得無名王之墓內的G.F.～Brothers。
- 不可利用地圖回到墓穴入口，否則會降一級SeeD等級。
- 需要的話可租車前往。
- 到Rinoa單獨行動時，從地圖右下角可以進入下水道，拿取『Weapons Mon May』（武器月刊五月號）。
- 與兩隻雕像怪物戰鬥時，記得吸取牠們身上的G.F.～『Carbuncle』。
- 與Seifer決戰時多多利用G.F.即可輕易獲勝。
- 與Edea決戰時，一定要使用G.F.～『Carbuncle』幫我方施展反射。這麼一來，Edea就會一直使用魔法來解除我方身上的反射，我方就可以利用這些空檔時間來攻擊。

前往Caraway's Mansion(卡威官邸)

到了DELING CITY後就馬上前往『Caraway's Mansion』，但守門的士兵要Squall前往位在城市東北方的『Tomb of he unknow King』，調查墓裡槍刀上的號碼以證明自己的能力。花錢向守衛買下地圖之後，就可以前往『Tomb of he unknow King』。不想遭遇戰鬥的玩家可以先花3500元在DELING CITY的入口處租車。

進入陵墓

到了『Tomb of he unknow King』之後，發現裡面其實是一個小迷宮，但因為幾乎每一段的前後左右都相同，所以必須時常依靠地圖來辨識方向。找到槍刀後把號碼記下，但先不要急著出去，因為裡面還有好東西。



G.F.～Brothers

先利用地圖走到最右邊的房間，會發現一尊石像，調查後會進入戰鬥，打贏牠之後，牠就會逃跑。這時候先前往地圖最上方的房間打開水門，讓水灌進來，再到最左邊的房間將橋放下。然後由下方走到中間的部份，就會看見有一座門，走過橋去進入中央房間，就會找到牛弟。再一次與牠發生戰鬥，牠會呼喚牛兄出來幫忙。將牛兄弟解決之後可以得到G.F.～『Brothers』。得到Brother之後就可以離開無名王之墓，返回DELING CITY。

再次前往官邸

回到DELING CITY之後，再度前往Caraway's Mansion，向守衛說出號碼，Squall等一行人總算得以進入。

與Caraway將軍討論計劃

進入官邸後，大家終於知道原來Caraway將軍是Rinoa的父親。將軍和大家討論暗殺魔女Edea的計劃內容，並且將五個人分成『Sniper Team』和『Gateway Team』兩個組別來進行計劃。

實地勘查

接著跟著Caraway將軍到現場去實地了解狀況，勘查完畢之後眾人就返回Caraway's Mansion集合。決定Sniper Team由Squall領隊和Irvine一起行動。Gateway Team則是由Quistis領隊和Selphie以及Zell一同執行。



Rinoa出現

決定組別之後，Squall和Irvine就先離開了。當Quistis一行要離開之時，Rinoa拿著能抑制魔女力量的掛飾『Odine Brand』衝了進來，並說了許多的想法。可是Quistis並沒有給予Rinoa善意的回應，一行人出門前往任務地點佈置。

被困卡威官邸

到了凱旋門後，Quistis認為她剛才對Rinoa說的太過分了，所以決定回去道歉。回到Caraway's Mansion，卻陰錯陽差地被關在裡面無法出去。

Rinoa獨自一人前往魔女處

切換至Rinoa，她獨自一人跑去找魔女，卻被魔女抓了起來。魔女在演講時殺了GALBADIA的總統，並且要拿Rinoa獻祭，還使用魔力使得凱旋門上的兩隻雕像變成怪物，跑到演講的講台上。



可以從右下角的入口進入下水道

發現秘道

Gateway Team著急的像熱鍋上的螞蟻拼命地找尋秘道出口。最後Quistis先到門右邊的櫃子上拿杯子，再到櫃子右邊調查會出現一座石像。將杯子放在石像的手上，一個秘密通道就出現了，三人就從這個秘密通道抵達了下水道。

拯救Rinoa

身在現場的Squall和Irvine當然都看見Rinoa被怪物襲擊，二話不說就趕緊跑上去要救她。到達卡威官邸上面以後，就直接對上那兩隻怪物。那兩隻怪物身上有G.F.～『Carbuncle』，一定要吸到，因為等會與魔女Edea的大戰將對玩家有相當大的幫助。吸到以後，就可以很快解決牠們。



說服Irvine

戰鬥完畢之後，Squall就帶著Irvine和Rinoa就定位，準備由Irvine使用槍狙擊魔女，可是這時的Irvine遲遲無法下定決心…。

關閉凱旋門，困住魔女Edea

Quistis一行經由下水道到了凱旋門，趕緊登上二樓往窗口一看，時間剛剛好，魔女的遊行隊伍正好通過凱旋門。在聽到Zell的信號後，Quistis馬上拉下開關，前後閘門應聲而下，不偏不倚正好把魔女封鎖在這個凱旋門裡。



Irvine精采的一擊

畫面再度回到Squall和Irvine。在Squall的鼓勵之下，Irvine終於射出了那一槍狙擊魔女，但很可惜魔女馬上升起防護壁將子彈擋了開來。Squall見狀馬上自台上跳下，搶了一部車就往凱旋門衝過去。



Irvine精采的一擊

到了凱旋門之後，他跳下車衝向魔女，但站在他面前的是Seifer，Squall與Seifer進入戰鬥。打敗Seifer之後，馬上又進入與魔女的戰鬥。但這時Irvine和Rinoa已經趕來支援。擊敗魔女Edea之後，魔女自手中射出冰刃，貫穿了Squall的右胸。只見Squall緩緩墜地，而耳邊傳來的則是Rinoa哭喊的聲音…。





DISK 2



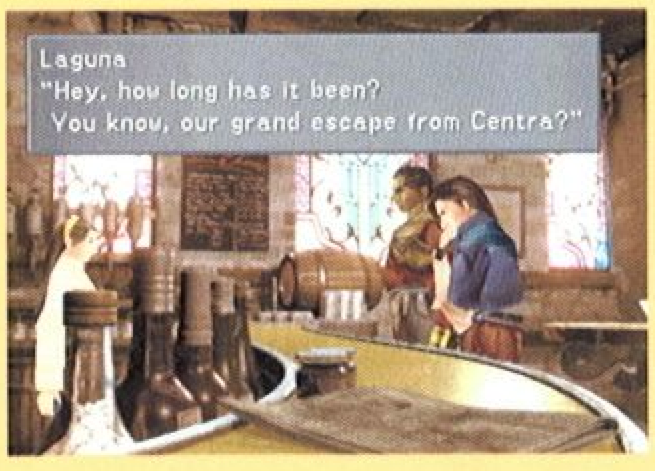


Final Fantasy VIII

夢中的冒險，Laguna篇之三

Kiros來訪

Laguna醒來，一個小女孩『Elle』跑進來告訴Laguna有一個穿著奇怪的人在隔壁的酒店等他。Laguna來到隔壁的酒店，發現是同伴Kiros。兩人聊起昔日精采的『大逃亡』過程（也就是上一次的Laguna篇），那次的事件，使得Laguna整整躺了半年，Kiros倒是還好，只休養了一個月就痊癒了，之後便一直在找尋Laguna的下落。Laguna因為『Raine』的救命之恩，所以就留在這個村莊『WINHILL』幫忙，消滅騷擾村莊的怪物。



開始巡邏

談話結束之後，Laguna就和Kiros出發巡邏去剿滅出沒村莊的怪物了。

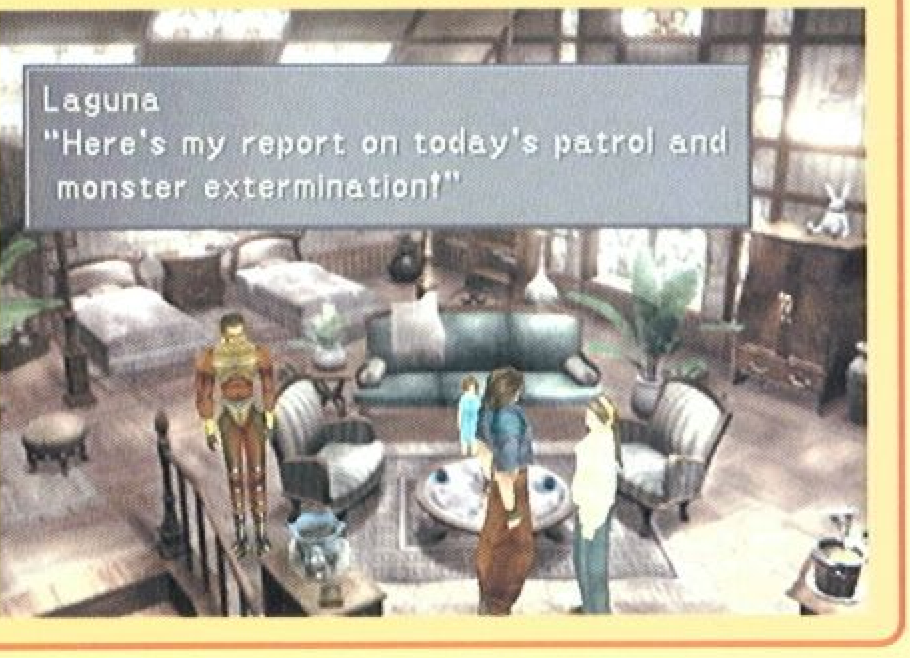


補充說明

●與Kiros對話時若談到關於『Julia』的事，可以得知FF8聞名的主題曲『EYES ON ME』是寫給Laguna的情歌；因為Laguna在上次的任務失蹤後，Julia很難過，但因為Caraway將軍的鼓勵，所以Julia後來就嫁給了Caraway將軍，也就是Rinoa的媽媽。

任務結束

走到村子最外面，Laguna會告訴Kiros本日任務結束，接著就返回酒店二樓向雷茵報告本日戰況，這個時候會先偷聽到Raine與Ellone的談話。報告完畢之後，返回自己的房間休息，結束『Laguna篇』。





太空戰士八 劇情流程全記錄

攻略·白皮書

Final Fantasy VIII

GALBADIAD區收容所

Zell等人醒來

發現一行人除了Squall與Irvine以外都被關在一起。之後開始劇情對話，結束後與Rinoa交談兩次，Zell會發現這個監獄就是『Ward』(Laguna篇的同伴之一，因為Zell在『Laguna篇』都是扮演Ward，所以可以得知監獄的事情）工作的地點。



Squall醒來

畫面轉換，Squall醒來，回憶之前發生過的一切，與魔女Edea的戰鬥。

Rinoa被帶走

之後，畫面再轉回Zell等一行的牢房，Rinoa會被強行帶走。

補充說明

●是否幫助Moomba的選項會與Squall的回答構成一個2 X 2的分支，但基本上對劇情沒有太大的影響，最好的選擇就是選擇幫助Moomba與回答第一項。

●在拷問室遇到Squall加入後，有三名Moomba，牠們會幫你把捷徑作出來，可任意選擇。

●在分隊逃出監獄的時候，Squall隊在13樓與兩名Moomba交談可以得到兩樣道具。但若是前面回答的選項錯誤，將不會取得道具。

●監獄内的各項道具要記得拿取。

●花300元與犯人玩牌可以改造戰鬥計數器；花200元與犯人玩牌可得到各項稀有道具。

Squall被Seifer拷問

接著Seifer會進入Squall的牢房，命人捉去拷問房，以電刑逼迫Squall說出SeeD的秘密。



幫助 Moomba

畫面轉回Zell一行的牢房，有隻Moomba出現送食物給賽魯等人，因為打翻所以被守衛拳打腳踢，此時選擇第一項幫助牠，戰鬥結束後Selphie會以魔法治癒那隻Moomba。

Final Fantasy VIII

阻止飛彈炸燬學園

分成兩組

離開監獄後，一行人開始討論魔女要以飛彈攻擊學園的計劃，目標是BALAMB學園和TRABIA學園兩處。與Selphie對話，得知TRABIA學園就是Selphie的母校。討論的過程裡，已經發射了第一枚飛彈朝TRABIA學園攻擊。再與Selphie對話，最後決定會決定分成兩隊來阻止飛彈攻擊BALAMB。Selphie一行前往攻擊飛彈基地，Squall一行則趕回BALAMB學園。

補充說明

●基本上這一段有一點複雜，在進入飛彈基地之初，就可以決定分歧的走向是如何。如果玩家沒有依照上述的選擇回答，就必須以戰鬥來解決一切。若是在自爆裝置啓動後就直接走出基地的建築，就會導致此次的任務失敗。玩家將可以欣賞到BALAMB學園被飛彈炸燬的精采結局。

●如果是以戰鬥的方式來進行此次任務，就必須把調整飛彈彈道誤差值的工作延後。也就是當自爆裝置設定完成之後，先不要走到基地的出入口，直接回到圖（五）找地上的傷兵，和他交談後選第三項，就可得到一張ID卡，密碼是EDEA。接著到控制面板使用ID卡並輸入密碼，然後就可以將飛彈彈道的誤差值調到最大。

●BGH25IF2的攻擊相當厲害，所以戰鬥時一定要全員施放『Protects』來抵擋它的機槍攻擊，然後再以施以雷系的魔法以及召喚G.F.雷獸猛攻。

搭乘列車，返回BALAMB學園

Squall一行來到車站，搶奪列車後返回BALAMB學園。

得知重要情報

畫面再度轉回拷問室，得知魔女Edea準備以飛彈炸燬BALAMB學園，然後開始全面殲滅SeeD部隊。但無論如何Squall還是不願意對Seifer說出關於SeeD的任何情報。此時出現選項，選擇第一項，然後Squall會被電暈。

取回武器

此時劇情轉回同伴處。Zell、Selphie以及Quistis三人串通將守衛騙進牢房，然後打敗守衛之後Zell逃出牢房。前往八樓將兩名守衛擊倒即可取回所有人的武器。

Squall被Moomba吵醒

劇情轉到Squall，Squall昏迷之後被Moomba吵醒，Moomba將Squall自牆上放下。

發現Squall

轉回Zell，回到牢房將裝備交回給其他人。這時會出現當初在DOLLET的Communication Tower上遇到的那兩名耍寶士兵，將兩人擊敗後離開牢房，在路上會遇到Moomba，此時監獄的警鈴會大響。跟著Moomba來到13樓，會看見一群Moomba圍在一道門前，進入門後就可以發現Squall。

前往監獄底層

Squall加入之後要將隊伍拆成兩組分開行動。將Zell留在13樓，Squall等人則進入機械手臂的控制室，調查中央的面板，以吊車前往一樓。下到底層之後，直走調查門，結果出現一堆砂，無法出去。

Zell被敵軍追殺

聽到遠方傳來槍聲，Squall一行趕回Zell處，發現Zell被守衛追殺，逃到半路卻被典獄長抓個正著，此時Squall出手援助。

前往監獄底層

一陣槍林彈雨，眾人無法動彈，此時Irvine以及Rinoa出現了。Irvine說出目前監獄其實潛藏在砂底，所以Squall等人才無法逃出。Irvine要Squall帶人往上前進，剩下的他會負責。

前往監獄底層

這時再度將隊伍分成兩組；一組由Squall帶領往上前進到頂樓，而另一組則由Irvine帶領往下走到3樓。最後，Squall來到頂樓的天橋，此處會發生強制戰鬥。將敵人擊敗後再往天橋走，此時監獄的潛行作業會正好啟動，趕緊往右移動進入對面的建築裡，與同伴會合後便分乘兩輛車離開監獄。

進入飛彈基地

Selphie一行則開著GALBADIA的軍用車沿著道路走，來到監獄東邊的飛彈基地。進入後調查門邊的ID辨識機，然後使用Irvine在車上撿到的ID卡進入基地當中。

進行破壞工作

進入後，遇到士兵詢問，便回答第二項。來到圖（四），與欄杆旁的兩位士兵談話，他們會要


（圖五）



（圖四）

Selphie一行人幫忙傳話。接著來到圖（五）上方的飛彈室，找到裡面的士兵談話，然後選擇第一項，接著再回到剛才圖（四）那找那兩名士兵談話。

進入變電室

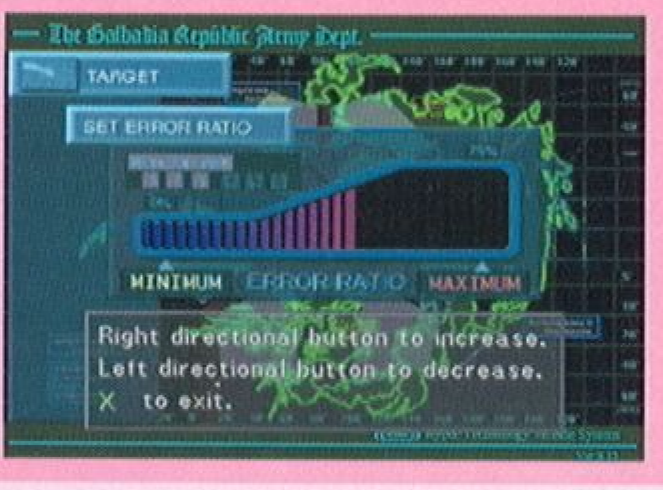
結束後就去找剛才叫住Selphie一行的那名士兵談話，街著就可進入變電室。進入變電室後調查有紅色開關的面板，然後選擇第一項，接著再選擇第一項，果然電力便終止了。走出變電室後馬上遇到兩名士兵，先選擇第二項，然後再選擇第二項。那兩名士兵會走入變電室，而Selphie三名也會跟著進入把那兩人海扁一頓。

幫忙推飛彈

走出變電室來到圖（五），被士兵叫住幫忙，然後選擇第一項，完後再選擇第一項。進入飛彈室後，看到有兩人在推飛彈，這時走到兩人中間連按A鍵（鍵盤預設鈕）幫忙推。

設定彈著點

完成之後，走出飛彈室，到門邊調查控制面板，載入作業系統後先選『EQUIPMENT』，再選擇『BAG0003A』，然後確定。接下來選『TARGET』再選『SETERROR RATIO』，並將誤差值加到最大。最後再選擇『DATA UPLOAD』，完成資料上載，然後就選EXIT離開作業系統。



啓動自爆裝置

與右邊的士兵談話，接著進入管制室，擊敗三名士兵。戰鬥結束後調查左邊的控制面板，然後調查右邊以及上面的控制面板，最後再往上走到另一個房間，調查左邊的控制面板。這時候會出現選項讓玩家選擇自爆的時間，選擇完畢之後，便從右邊的門離開房間，可是一名士兵還是按下飛彈發射的按鈕。

Boss BGH25IF2

來到基地的入口處後，Selphie一行在遭遇『BGH25IF2』的攻擊之後，還會被一干士兵攔住去路。擊敗士兵之後，Selphie等一行還是找不到基地的出口，只好靜待爆炸時間的到來…！


飛彈還是發射出去了！

Final Fantasy Ⅷ

BALAMB MD LEVEL

表明支持派別

劇情帶回BALAMB學園，Squall等人會在大廳見到Raijin與Fuujin。對話結束後，開始搜尋學園裡一樓的各項設施（停車場、餐廳、保健室等），會遇到很多事件，一一解決之後回到一樓大廳。

補充說明

●當玩家進入學園後，會有教師詢問Squall是屬於哪個派系的。若是回答Headmaster派，則會遇上戰鬥，但可以獲得學生給予的道具；若是Master派，則可以避免戰鬥。

●和Cid校長交談可以進行儲存。

●如果一直無法順利推動大轉盤，則可以一直失敗，最後由三個人一起推動。

●如果隊伍裡有Rinoa，那麼在BALAMB學園移動後則會有Rinoa的專屬動畫。

得知Cid校長在三樓

回到一樓的大廳後可以看見Xu教官跑向電梯，然後在二樓教室前的走廊可以遇到她，她會告知Squall等人Cid校長在三樓的校長室。

得知Cid校長在三樓

前往三樓校長室與Cid校長對話後可以拿到電梯鑰匙，拿到鑰匙後可以搭乘電梯下降到MD層。

前進到最深層，啓動學園動力裝置

電梯下降到中途會發生故障，調查開關後再調查地板，會發現通道。一直往下爬，可以到達一個大轉盤前，按A鍵連打，成功後門會打開。順著樓梯往下爬到達底層，在中間圓柱樓梯處選擇獨自一人前往，然後從中間圓柱的樓梯往上爬。途中會掉落至一個控制室，調查右邊的控制台上的開關，接著回到梯子上，回到底層與同伴會合。開啓畫面左邊的柵欄，然後再順著樓梯繼續往下。到了儲存點後，先記錄，然後調查右邊的推桿打開鐵門，在門前會遭遇Boss戰（Oilboyle）。擊敗之後，繼續往下走到MD最深層，然後啓動開關，整個BALAMB學園就開始移動起來了。



對魔女的宣戰

與Master Norg對決

隔天醒來之後前往一樓大廳，一位學園教師會攔住Squall，然後叫他搭乘電梯前往B1層的『Master' s Room』。出電梯之後會看見Cid校長和一名教員在爭吵，吵完之後Squall等一行來到Master' s Room。在談話時與Master『Norg』發生爭吵，並得知Cid校長與魔女Edea是一對夫婦的驚人事實，然後與Norg發生戰鬥。

前往保健室找尋Cid校長

將之擊倒後，回到學園上層找尋Cid校長，最後在保健室裡找到他。然後前往一樓大廳遇到秀，他會告訴Squall白色Seed的船已經靠近了。得之後Squall趕緊趕往二樓走廊外的陽台，果然看見一艘船，上面有著三名身穿白衣自稱是魔女的SeeD，有事要找Cid校長。他們向Cid校長表明要帶回『Ellone』，Cid校長就叫Squall去把她找來。

在圖書館找到Ellone

終於，Squall在圖書館遇到她。回到二樓的陽台後，Ellone就離開了。這時候，Squall開始回想起他小時後的事。

撞上F.H.

醒過來後，發生了學園撞上『FISHERMAN' S HORIZON』的事故。Cid校長要Squall前往道歉並觀察F.H.。從二樓的陽台可直接通往F.H.，登陸之後與三人交談，其中一人要Squall等人去拜訪站長。

救出站長

到了站長家，前往二樓會見站長，結束後離開那裡。跟隨站長前往車站，然後救出Dobe站長。會先與GALBADIA士兵作戰，結束後BGH251F2再度登場，Squall再一次將它擊倒。

補充說明

●與Norg戰鬥時，兩旁會有兩個燈，這兩個燈會以藍→黃→紅的順序改變。燈亮紅時，Norg會以魔法進行攻擊。玩家可以一直攻擊那兩個燈使其保持在藍色狀態，再伺機攻擊Norg本體。

●Norg本體有G.F.～『Leviathan』一定要記得吸取。

●隨著音樂會樂器不同的選擇，Squall與Rinoa兩人會出現四種不同的對話。但基本上不會影響劇情的發展。

●當第二次解決BGH251F2後，讓隊伍裡只有Squall和Irvine兩人。這時候前往F.H.的作業場去（在通往車站處道路右邊樓梯上的房子），會發生與GALBADIA將校的事件。解決之後再回來可以從作業場大叔這裡得到『Mega Phoenix』這個道具。之後在音樂會時，再讓Irvine一人獨自回來，會再一次發生事件，而且可得到不同的道具。





與飛彈基地小組會合

解決之後就可以與Selphie等一行會合，返回BALAMB學園。回到學園後，先前往中庭舞台處安慰Selphie，然後會返回艦橋處報告。此時Cid校長會正式對魔女宣戰，並任命Squall為指揮官。

舉辦音樂會

Selphie為了慶祝就舉辦音樂會送給Squall。音樂會事件結束後Squall躺在宿舍床上，再次回憶起小時候的事。醒來後，廣播通知Squall速往艦橋。到了那裡，得知學園已被F.H.的人修復完畢。自此以後，可以自由駕駛BALAMB學園四處移動。

Final Fantasy Ⅷ

四處移動的BALAMB學園

補充說明 ●與風神戰鬥時，記得吸取她身上的G.F.～『Pandemona』。

前往BALAMB

學園可四處移動後，飛往BALAMB。這時BALAMB已遭佔領而無法進入。與看守入口的士兵多次談話後，進入BALAMB。



找尋指揮官與司令官

先與旅館前的士兵交談打聽到有關指揮官與司令官的事情，然後前往Zell家與Zell的媽媽交談，再前往港口與帶狗的士兵談話，接著返回Zell家將身上沾滿烤魚的香味，回到港口與狗交談，小狗就會跑掉。一直追在小狗後面，追到了車站之後，指揮官就會出現逃走，原來是Raijin。

與Raijin以及Fuujin兩人對決

跟著Raijin來到旅館前，與Raijin發生戰鬥。結束後進入旅館，發現果然Fuujin就是司令官。所以再一次與Raijin與Fuujin發生戰鬥，結束後兩人逃走。Squall等人就返回BALAMB學園。

Final Fantasy Ⅷ

回憶種種的往事

補充說明 ●記得取得『Weapons Mon Aug』(武器月刊八月號)。
●記得到吸取點吸取魔法。





前往TARABIA學園

完成了BALAMB市的任務之後，下一個目標決定前往東北的TRABIA學園。到了學園之後，從入口旁邊的鐵網翻進去。進入學園內部後，Selphie會遇到昔日的朋友，便聊了起來。

籃球場集合，回憶往事

同伴離開後，先前往電腦室，然後前往籃球場，接著到墓地去可以看見Selphie，最後再回到籃球場集合，Irvine就會開始回憶起小時候所發生的事，也知道了很多原來早已遺忘的回憶，包括原來他們小時候的媽媽老師就是現在的魔女Edea…，記憶的遺忘原來都是使用G.F.的力量所引起副作用。末了，眾人決議前往魔女Edea的家一探究竟。



與GALBADIA學園的對決

補充說明
●在GALBADIA學園一樓的大廳有『Cerberus』，將之擊敗後會成為我方G.F.。
●與魔女Edea作戰時，記得吸取她身上的G.F.～『Alexander』。

前往Edea之家

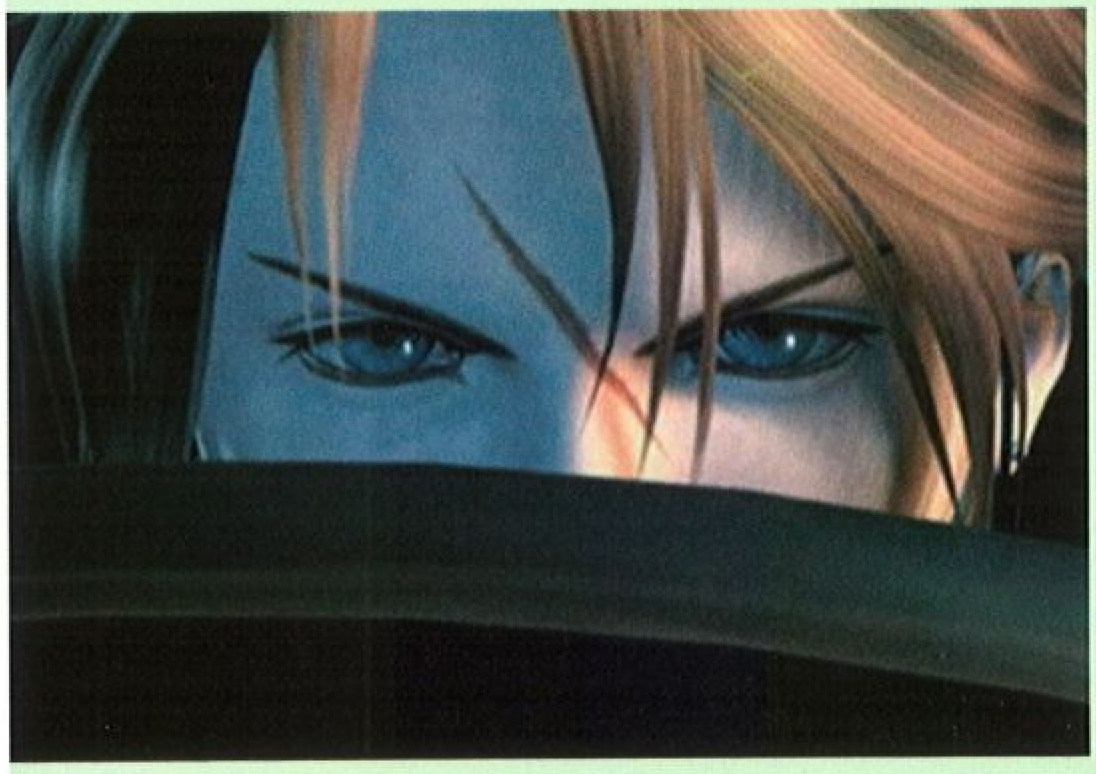
來到Edea之家後發現無法進入，返回BALAMB學園，前往Edea之家右方的森林搜索，可以看見GALBADIA學園。

與GALBADIA作戰

與之接觸後，Squall在控制室以廣播下達命令，選擇第一項，然後將隊伍分成兩組，接著就進入學園裡。在學園裡遇到Zell，Zell向Squall借走戒指。

Rinoa的危機

之後Seifer就率隊進攻BALAMB，並且發出了猛烈的撞擊。此時Zell一行朝著學園左方前進，於途中Zell將Squall的戒指交給Rinoa，但一陣劇烈衝撞之後，Rinoa掉了下去。Zell等人因無法救她，轉而向Squall求援。



分成三組人馬

Squall決定分成三組隊伍，一組前往教室救援，一組前往拯救Rinoa，Squall則決定自己前往教室救援。到了二樓教室之後，解決來襲的空中部隊，並與教室右下方的老師交談。回到艦橋，決定展開反擊。

遭遇空中敵人，解救Rinoa

前往二樓教室走廊底的門，與少年交談後會遭遇敵人攻擊。這時候選擇第三項，然後再選擇第二項，利用緊急逃生門。兩人摔出去後依照畫面的指示按鍵來攻擊敵人，解決後就可以救到Rinoa。

取得三把鑰匙

之後兩人降落到GALBADIA學園裡，先往右走，然後上右邊的樓梯。向左轉遇見Fuujin與Raijin，往右邊的房間可拿到一號鑰匙。然後用這把鑰匙打開左邊的一號門進入溜冰場，從溜冰場右邊的門出去後進入第一個門，與學生交談獲得第二號鑰匙。走回遇見Raijin與fuujin處，上樓可開啓二號門。繼續往上，然後往下跳到中庭，可遇見『Cerberus』，與之決戰，擊敗後可得到G.F.～『Cerberus』。往下到左邊教室再取得第三把鑰匙，上二樓開啓電梯前往三樓。

與Seifer和Edea決戰

前往三樓的房間，Squall會再次與Seifer決戰，獲勝之後，魔女Edea會逃走。此時前往二樓的大禮堂，與Seifer再一次對決，勝利之後，就可於魔女Edea發生戰鬥。戰鬥結束之後，Rinoa卻發生了不明原因的怪異狀況…。



◆下期待續



ACTUALIZE

Magnetic Field

狂飆越野賽 Rally 2000

超擬真場地．超真實賽車

- 主機Pentium 233MMX / AMD K6-2 300 MHZ 以上
- 作業系統Windows95/98
- 記憶體64MB RAM
- 硬碟需求200MB 硬碟空間
- 光碟16倍速光碟機
- 顯示卡8MB PCI 或AGP介面的3D顯示卡、推薦使用3D加速卡



完全真實英國 Mobil 1 越野賽道

最少需要30分鐘才可跑完一場賽道

01 令人嘆為觀止的精細設定



[狂飆越野賽2000]的賽道是依據英國Mobil 1越野冠軍賽的36個比賽場地實景所設計，跑道全長超過400英哩，利用大量的相片資料，真實的呈現每一條賽道的真實場景，包括建築物和樹木的位置，路況和地形及每一個叉路及彎道的角度都完整的模擬自真實的場地。

02 頂尖23款世界級越野賽車完全呈現



遊戲中提供了23款世界頂尖的越野賽車如：TOYOTA Celica、SUBARU Impreza WRC等名車，每一款車型都參考數百張照片實際製作成3D模型，無論外型和塗裝均與實際車體相似，每輛車的儀表板都依實體製作，其精細程度令人嘆為觀止。



玩家在比賽時可以依據個人的習慣和賽道的不同，適當的改裝車輛的輪胎，方向盤，懸吊系統等各項配備，以及引擎壓縮比和齒輪比等各種細部性能調整，方能在各個比賽中得心應手。

03 有如夢幻般的影像效果



[狂飆越野賽2000]具有相當真實的環境互動設定，玩家在快速奔馳時所揚起的泥漿，煙塵，雪片都會一一附著在車身上，而在經歷撞擊或翻車等意外後，車身會隨之變形凹陷，翻車後前驅車或後驅車輪胎空轉的狀態會不一樣，甚至如保險桿，後視鏡等零件也會因此脫落，連因急速換檔造成排氣管的回火(真的會噴火喔!)都真實的表現出來，一場賽車又來，你將看到自己的愛車由閃閃發亮變成又黑又髒，甚至七零八落。



03 四種遊戲模式，支援連線競賽



[狂飆越野賽2000]共有英國Mobil 1越野冠軍賽、單場比賽、計時賽及大型電玩等四種遊戲模式可供選擇，玩家可以先在單一比賽或計時賽中進行練習，試著了解每一條賽道的路況和地形，熟悉後再參加冠軍賽。

為了增加樂趣，遊戲中還加入多種多人競技模式，包括運用分割螢幕進行雙人比賽，以及四人連線競賽等模式，玩家在與電腦競爭之際，也可以邀集好友共同比賽！另外，遊戲中可切換多種視角，。

遊戲也提供重播功能，並且可以自行設定鏡頭位置角度和編轉重播影片，如果你想在賽後看看自己的駕駛英姿，這項遊戲將能滿足你個人的成就感。

【人在江湖狀況一】

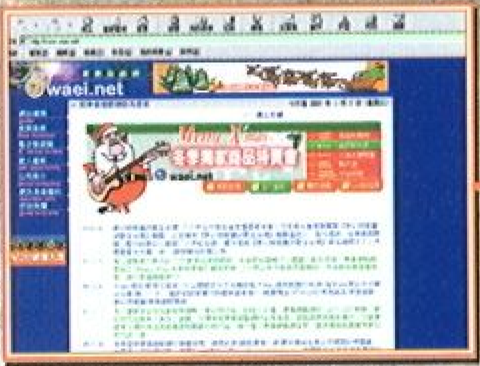
韃子之亂

武林公告

關外韃子兵連年擾邊，早是朝廷心腹大患，最近更有回報，新立大汗雄心萬丈，野心一統天下。近月更親率韃子軍大舉南下，已破洛陽、渡黃河、過長安、勢如破竹！眼下直逼襄陽，更把和京城的連繫切斷了，真可謂值危急存亡之際；襄陽失守，韃子勢必進入中原重地，嚴重危害社稷；襄陽守備有見及此，早已上報朝廷。增兵求援，唯路途遙遠，敵軍勢盛，非一時三刻可達。為此，本將特希各路英雄豪傑，匯聚襄陽，為國為民，出一分力，死守襄陽。以待朝廷援兵。

末將在此敬拜

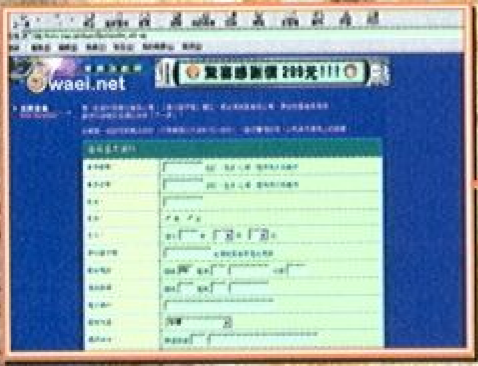
如何加入人在江湖的武俠世界



▲進入華義遊戲網喔！



▲免費申請會員！



▲詳細填寫資料，取得點數卡！



▲點數卡扣點畫面。



▲恭喜你已經成功進入人在江湖！



▲方便運用的MUD界面。



▲360度旋轉的精緻3D場景。


POWER DOLLS
特勤機甲隊III
科技、美少女、戰術的完美結合
為了祖國，為了歐姆尼的未來…
她們整裝出發，再次投入戰場！！
Power Dolls 3
烽火蔓延的大地，從天而降的女戰神們。再度，穿梭在歐姆尼大地的戰火中…………
期待已久的「特勤機甲隊」歐姆尼獨立戰爭時，編成的特殊部隊－特勤機甲隊
對戰役起了極大的效果。其中，破壞任務，營救人質，支援前線等一切須
機動性出任務的全能特殊部隊編制，我們通稱為「特勤機甲隊」。
在吉亞士戰爭結束後也隨之解散，在西元2643年，因為塞菲魯特共和
國對歐姆尼連邦的侵略而再度號令集結成「特勤機甲隊」。
安・諾爾 陸軍 少校
羅莎莉亞・卡佩克 陸軍 上士
伊雷絲・弗隆 陸軍 少尉
尼娜・拉曼 海軍陸戰隊 中尉
娜莉絲・艾立克森 陸軍 上尉
李奧諾魯・凱依洛司 海軍陸戰隊 上尉
愛迪塔・威爾納 空軍 中尉
卡羅・麥克爾爾 海軍 士官長
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ
USAGI SAN TEAM
2000春節電腦特展暨多媒體展 時間:2/26日～2/29日
攤位:433.435.437.439.334.336.338.340.333P.335P.337P.339P

日本遊戲的絶贊代表作！
全新改良即時作戰系統！戰術更為逼真！

【作戰立案】

確認各個任務的狀況，目的，地形後，玩家再決定作戰計劃。

有高低差的地形剖面圖，把握地勢決定作戰計劃是重要的一環。



【選擇裝備】

依作戰內容不同，決定出任務的人員，並挑選不同的座機和攜帶的武器。



【部隊編成1】（小隊編成）

依作戰計劃挑選部對成員編成3人一組的小隊。（支援部隊為2人一組）遊戲進行中，以小隊為行動單位，彼此間能力上可截長補短。請在多種組合中找出最佳的組合方式吧！



【部隊編成2】（作戰部隊）

將編成的小隊依功能分配成不同的作戰部隊.



【執行任務】



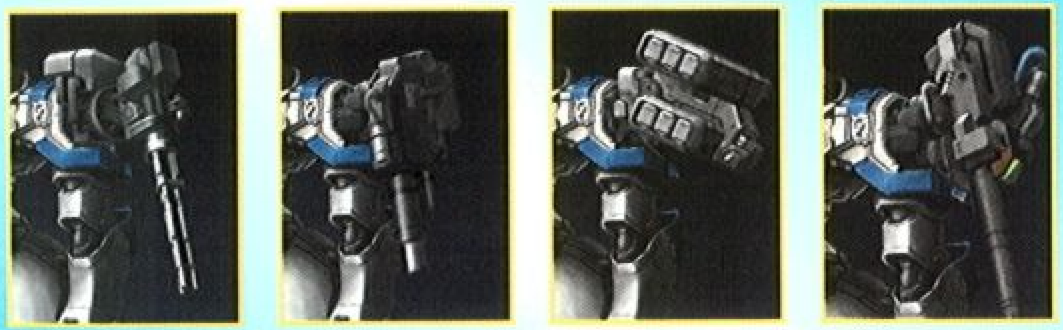


戰鬥中以時間限制的方式展開，依戰事情況，可分為以小隊為單位的集體行動命令及個體行動的命令。隨時可挪動焦距的視窗設計，可對戰況做正確的判斷，對小隊做出適切的指示。

■武器裝備



攜帶的武器有機關槍，散彈槍，狙擊步槍等17種的選擇。



肩部固定裝備有格林炮，對地飛彈，加農炮等。

■歐姆尼軍 裝甲步兵

歐姆尼軍的兵種維持歐姆尼軍一貫的裝甲步兵型式. 分成可自由組合的汎用型及衍生出的衍生型.












HICOM
ENTERTAINMENT
科隆戰記III
有情有義的RPG
原價800元
隆重上市驚喜價
599
2000春節電腦特展暨多媒體展 時間:2/26日～2/29日
攤位:433.435.437.439.334.336.338.340.333P.335P.337P.339P


INTERNATIONAL
WAEI
華義國際
最佳品牌
英勇的騎士與美麗的女祭司
還有一群奇特的夥伴們
用生命及鮮血拯救邪靈詛咒的科隆大陸！
壯闊唯美的自然風景
森林中，樹影間投射而入交錯的光影，宛如彩色玻璃一般神秘的光彩，
冉冉而起的火燄等等，一一真實重現．一望無際的砂漠，
高聳峻嶺的懸崖，及翠綠的森林等等，
多項自然風景呈現眼前．
多彩炫目的魔法&必殺技
(科隆戰記3)遊戲中大量使用透明貼圖技法，所展現的煙霧效果驚人，戰鬥中可自行
隨時變換劍士、祭師與魔法師，各有數十種不同的必殺技及魔法的
精彩效果；戰鬥畫面炫目華麗，此外依人物個性
的不同，即擁有不同的絕招
引人入勝的演出效果
(科隆戰記3)的遊戲畫面進行流暢．由電影一般的畫面構成，
讓玩家有如親自進入遊戲中一般的享受臨場感．
獨特的氣氛及劇情發展
完全反應中古世紀的貴族社會．而且，人物的
個性表情都有其獨特的表現．
SP 352/548

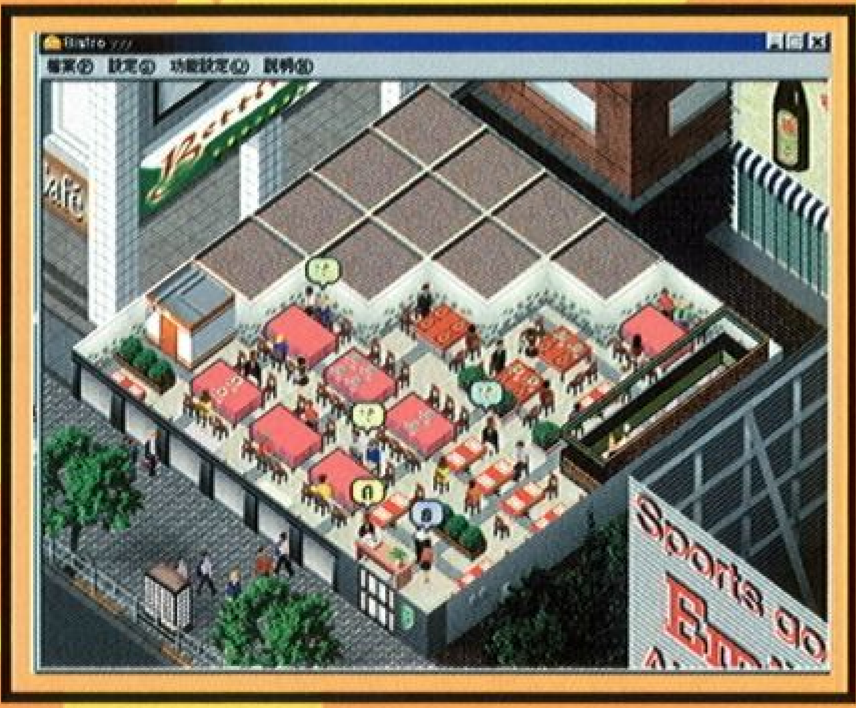

第1站：中壢新明夜市 第2站：新竹城隍廟 第3站：基隆廟口 第4站台北南陽街 第5站宜蘭礁溪溫泉 第6站台中中華路
華義國際
WAEI
休閒軟體．最佳品牌
夢幻西餐廳
【決戰全台灣】
2000年春節電腦特展暨多媒體展
2月26日
●夢幻西餐廳決戰全台灣
－丁小芹夢幻廚師表演秀
●純愛手札最佳女主角表演秀
2月27日
●「平芳秋色」
平凡，陳淑芳簽名會
●hip hop舞曲dj
--hip hop舞蹈表演
2月28日
●鐵血聯盟2—8號集中營
模擬戰 場單兵野戰射擊表演
●千禧車神大挑戰
2月29日
●中華一番大胃王比賽
●真命天子漫畫家
賴有賢簽畫會
驚喜感謝價
299
全省7-11便利超商均售
特別開闢夢幻小廚師丁小芹熱線手機 0922162972
想親自與丁小芹討論遊戲內容嗎？熱線電話連線中喔！！
夢幻西餐廳FRIDAYS版
3月10日熱情上市
限量典藏，請勿錯過
第1站：中壢新明夜市 第2站：新竹城隍廟 第3站：基隆廟口 第4站台北南陽街 第5站宜蘭礁溪溫泉 第6站台中中華路

第7站台北西門町　第8站台南東帝士廣場　第9站台北北投　第10站花蓮太魯閣　第11站高雄新堀江　第12站恆春墾丁　第13站台北頂好名店街

全省走透透，吃遍全台灣

真正的模擬經營遊戲霸主，真實度100%!!
感謝全國餐廳高手熱情響應，再創模擬遊戲銷售新高！





夢幻小廚師丁小芹率領20名頂級廚師與40名服務生，助你一臂之力！



●**全新場景**：

開店地點遍及全台灣的美食發源地如：基隆廟口，中壢新明夜市，礁溪溫泉，台北西門町。

●**全新菜色**：

加入當地特色的獨特小吃及地方獨有名菜如：北港香菇肉羹，上讀肉圓粉腸，萬巒豬腳，里港餛飩，玩過一遍等於吃遍全台灣。

●**全新AI規劃**：

這一次將針對各地的年齡層，職業，觀光客人數來規劃，讓你體驗當地人文。

●**完全台灣規格**：

重新繪製的全新圖片，完全按照台灣各地風貌與真實菜色，等於一部台灣美食大集合。

20多種你愛吃的台灣菜色，辦桌請客絕不客氣

分佈各地的台灣小吃，台灣美食，讓你玩過一遍等於吃遍全台灣，台灣獨特小吃，特有名菜如：北港香菇肉羹，上讀肉圓粉腸，萬巒豬腳，裡港餛飩......通通一次送給你。



★挑個好地點
★決定新裝潢
★召個好廚師
★選定好菜色
剩下就看你的經營手法了！



夢幻小廚師—丁小芹

美麗可愛的夢幻小廚師---丁小芹，為你獻唱【夢幻西餐廳決戰全台灣】的主題曲---遊戲，節奏明快的舞曲風格，讓你在遊戲中與丁小芹動感起舞。更特別的是，你還可以選擇與丁小芹這次專輯中的歌名一樣的菜放在你的菜單中喔！

千禧總統大廚師，任你選擇玩玩看

【夢幻西餐廳決戰全台灣】決定為全體台灣同胞們闢一個清靜樂土，讓你在餐廳廚房中找到你想要的總統理想人選。五位諧音化名的總統候選人，在遊戲中，如同在政治場上不同的定位及特色，各自擅長不同菜色。



★陳扁扁
★宋楮于
★連站
★許正良
★李敖

第7站台北西門町　第8站台南東帝士廣場　第9站台北北投　第10站花蓮太魯閣　第11站高雄新堀江　第12站恆春墾丁　第13站台北頂好名店街


BLOOD
一場絕對廝殺的格鬥
即將摧毀網路中
ELEVEn
福客多
萊爾富
全家便利商店
KINGSTONE CULTURE SQUARE
金石文化廣場


避球
HOT DODGE BALL
躲避球大賽...
潔善良的幼小心靈!!

沙皇之冠

THE BURDEN OF THE CROWN

一個嶄新的及時戰略 RPG 遊戲典範！

RPG單人遊戲
+
即時戰略的多人連線
=
沙皇之冠







2000年業訊鉅獻，歡迎2月26~29日至台北世貿連線對戰！

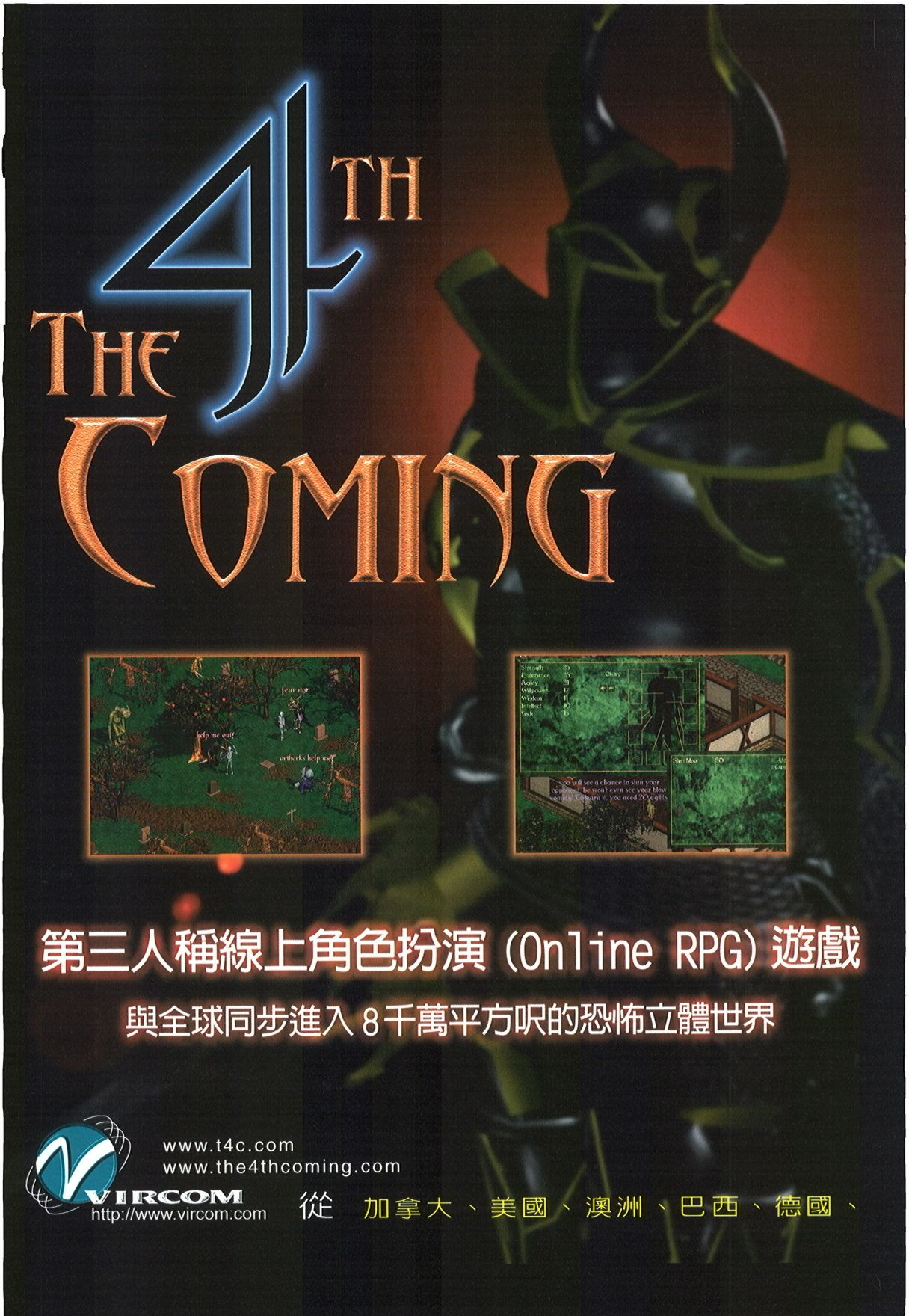
PROPILOT 業訊國際

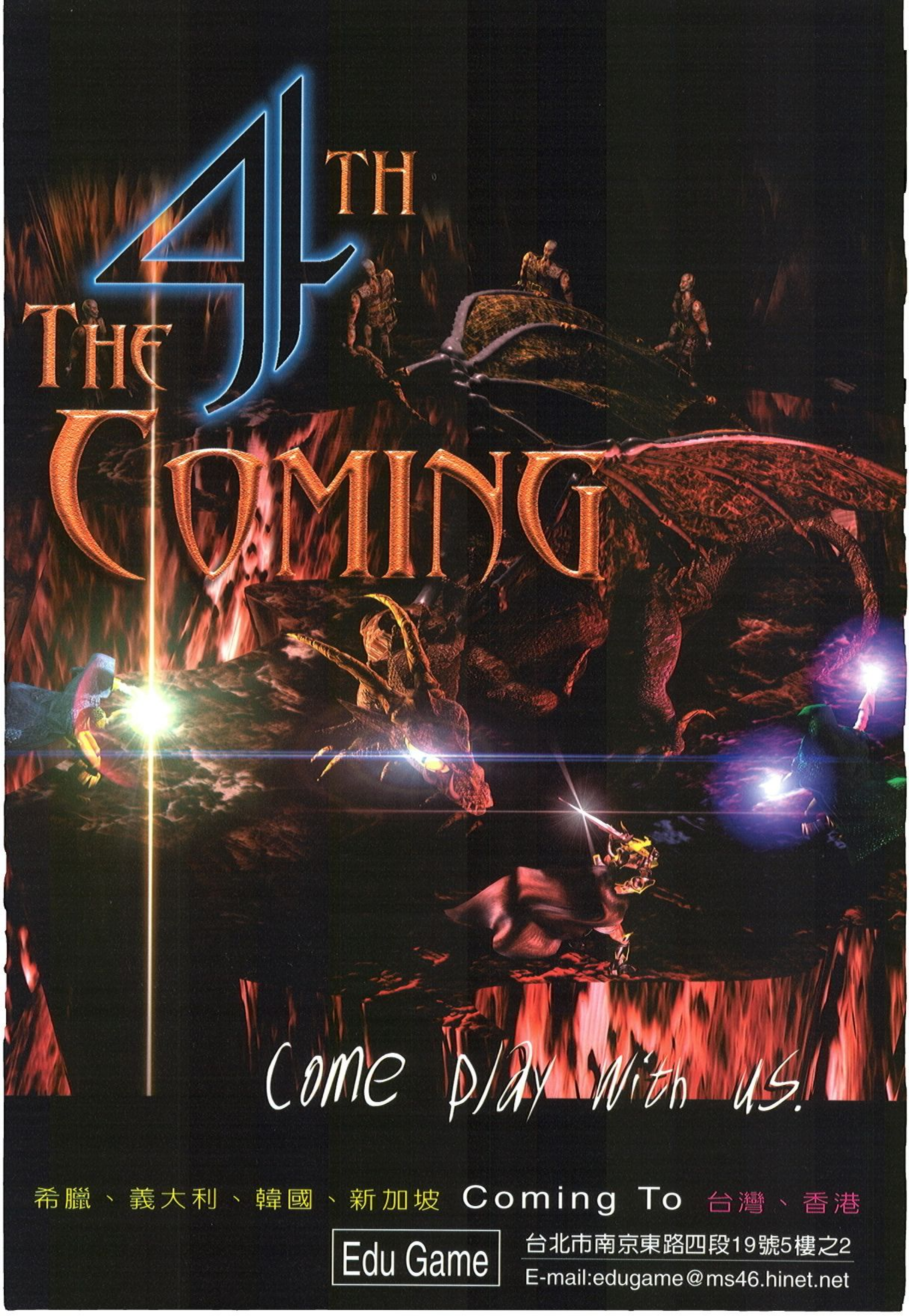
總公司：台北縣新莊市建國一路95號　訂貨專線：(02)2901-0099-107　FAX：02-2906-2200
中區營業所：台中市中港路三段128巷205號之二　E-MAIL：service@propilot.com.tw
南區營業所：高雄市三民區大昌二路121-5號16之4　客服專線：080-059-898

HAEMIMONT MULTIMEDIA



Clans
狂戰一族
冒險解謎、3D即時戰鬥的完美經典！
你準備好重回地下城了嗎？！
遊戲特色
四種不同種族的人物，由你來選擇
多種魔法與道具，讓你在網路上與好友並肩奮戰
簡單的操作介面與驚人的聲光效果
PROPILOT
業訊國際
總公司：台北縣新莊市建國一路 103 號 2 樓
中區營業所：台中市中港路三段128巷 20-5 號之2
南區營業所：高雄市三民區大昌二路121-5號16之4
訂貨專線：02-2901-00995 轉 107
客服專線：080-059-898
E-Mail：service@propilot.com.tw
公司網址：http://www.propilot.com.tw
FAX：02-2906-2200
COMPUTERHOUSE
GOTEBORG OSLO MALAGA
GAMEDEVELOPMENT


The 4th Coming
第三人稱線上角色扮演 (Online RPG) 遊戲
與全球同步進入8千萬平方呎的恐怖立體世界
www.t4c.com
www.the4thcoming.com
VIRCOM
http://www.vircom.com
從 加拿大、美國、澳洲、巴西、德國、


THE 4TH COMING
Come play with us.
希臘、義大利、韓國、新加坡 Coming To 台灣、香港
Edu Game
台北市南京東路四段19號5樓之2
E-mail:edugame@ms46.hinet.net



跳棋小精靈
挑戰所有精靈！
贏得智慧之泉！！
您懷念跳棋嗎？是否有找不到對手的困擾呢？現在有電腦陪您下跳棋了，讓您隨時可以和電腦挑戰，陪您打發無聊的時間。
不同的難易度設定，自由選擇各種棋盤、棋子，還可以選擇 2 人對戰或 3 人模式。
棋侶
晟業資訊股份有限公司 http://www.airgo.com.tw/
台北市長安東路二段 52 號 3 樓 E-Mail:sohare@msl.hinet.net
電話：(02)2543-2222 代表號 (04)382-6959 (07)341-3116 傳真：(02)2522-3819
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



中國
陸軍棋
充滿濃厚作戰氣息的超強連線棋類遊戲
1) 本軟體所有的設定皆依據正統的陸軍棋規則。
2) 具有優秀的人工智慧，裁判也可以由電腦來當。
3) 本遊戲除了提供玩家造型可愛的軍官棋子外，還特別設計各式車輛造型及動物造型棋組，讓玩家可以有多樣選擇。
4) 本公司擅長於棋類軟體的研發，所以在對戰過程、操作功能、使用介面之掌控，都有專業水準。
5) 除了單機模式外，更支援網路對戰，讓玩家隨時可與他人在網上較量。
提供多種對戰模式
隨時可以來場空前大決戰
豐富的棋型變化及人物造型
不到最後關頭，決不輕言投降！！
多樣棋型可任意選擇
車型棋
陸軍棋
動物棋
文字棋
AJ-968
棋侶
晟業資訊股份有限公司 http://www.airgo.com.tw/
台北市長安東路二段52號3樓 E-Mail:sohare@ms1.hinet.net
電話:(02)2543-2222 代表號 (04)382-6959 (07)341-3116 傳真:(02)2522-3819
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988


新絶代雙驕
古龍原著
豐富 多變的300多種道具及多采多姿的各種招式、心法的修練與煉藥系統，戰鬥模式可自由調整為即時、半即時及回合制操作簡單又親切。
小魚兒席捲江湖；各派高手肯定
軟體世界（A+） 電腦遊戲世界（4.5顆星）
電腦玩家（4支搖桿） 次世代（4.5分）
上市迄今，銷售量已突破十八萬套！並榮獲
電腦玩家第三屆遊戲金像獎評選最佳國產遊戲
以及千禧Game Star選拔之最佳國產角色扮演遊戲
武術戰鬥模式自由切換
道具藥劑煉製系統
內容原著"奇情"特點重現
CD四片裝原價1200元
限量驚喜價599元
超尺寸的華麗背景有400張以上，體驗超品質的視覺享受。


宇峻年度強檔鉅獻強力推出！！
業界首次將武俠大師古龍的小說創作搬上遊戲平台，讓您享受不同的武俠體驗！
精緻細膩的劇情加上生動的表情對話、過場畫面，使遊戲有更臨場感的演出。
主要角色能力徹底剖析
招式心法完全公開
敵方詳細資料
304頁全彩內頁，詳細攻略過關流程
新絕代雙驕貳部份資料搶先公開
並附有新絕代雙驕更新資料片，更新後將增加十一條支線劇情及十幾種敵人與任務，還有精彩桌布及螢幕小程式！
新绝代雙驕
徹底完全攻略
堂堂登場！！！
全彩 304 頁精美印刷，只要 299 元！！
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw
KINGSTONE
金石文化廣場
軟體世界
智冠科技股份有限公司

- 除支援 Win95/98 外，率先支援 Windows NT 作業系統，並完成 windows 2000 之測試，讓您在修改軟體上更具前瞻性。
- 採用全新搜尋引擎，搜尋速度大幅提升至四倍。
- 新增機械碼搜尋法，能輕易修改遊戲的程式碼。
- 金手指位置，擴增為 200 個
- 新增動態修改，運用此修改功能可以讓數值持續和上限值相等，使您的修改工作更加完美！
- 支援多種金手指的儲存格式【GM 6.x、GM 7.x、DataBase File (*.dbf)、網頁(*.html)】
- 超過十萬字的線上英文字典，隨時查閱更方便。
- 強悍的抓圖功能，已經支援 DirectX、Voodoo3 可用 bmp、jpg、gif、tif 等多種格式來儲存。
- 獨一無二的工作記憶體壓縮功能，巧妙運用在低階搜尋中。
- 強制暫停功能，可同時暫停多個遊戲的執行，解除暫停後絕不會使遊戲當掉。
- Game Master PLUS II 全新設計的指令集，並加入低階搜尋。
- 支援區域網路連線修改，由兩部電腦分別執行遊戲與修改，不用擔心切換的問題。
- 全自動的金手指及主程式網路更新功能
- 此外還有 ATX 系統電腦自動關機、強大的招式記錄系統功能、新增 48/64 bit 低階搜尋修改錯誤回復功能、快速轉換圖檔格式、線上文字檔支援功能、網路聊天室、自行編寫修改工具、自動地圖繪製功能...等等。
- 詳情與 GM6.x 昇級辦法，請光臨敝公司網頁：

URL http://www.kingformation.com.tw/

E1002110



誰與爭鋒？

主宰遊戲！

Game Master 7

遊戲修改大師

RPG遊戲製作大師



RPG遊戲製作大師 是一款製作角色扮演遊戲的超級工具軟體。原著作者爲日本 ASCII 公司，由本公司程式人員精心修編強化並增加諸多功能，解除多重限制，並完全中文化，讓使用者能輕易地做出高水準的原創 RPG。隨本產品還附贈全新製作的 俠客英雄傳 讓您一次玩個痛快!!

您有製作遊戲的夢想或計畫嗎？
空有完美構想卻無法實現？
您想一窺遊戲製作的奧秘嗎？

敬請密切注意推出時間
歡迎至左述網頁查詢

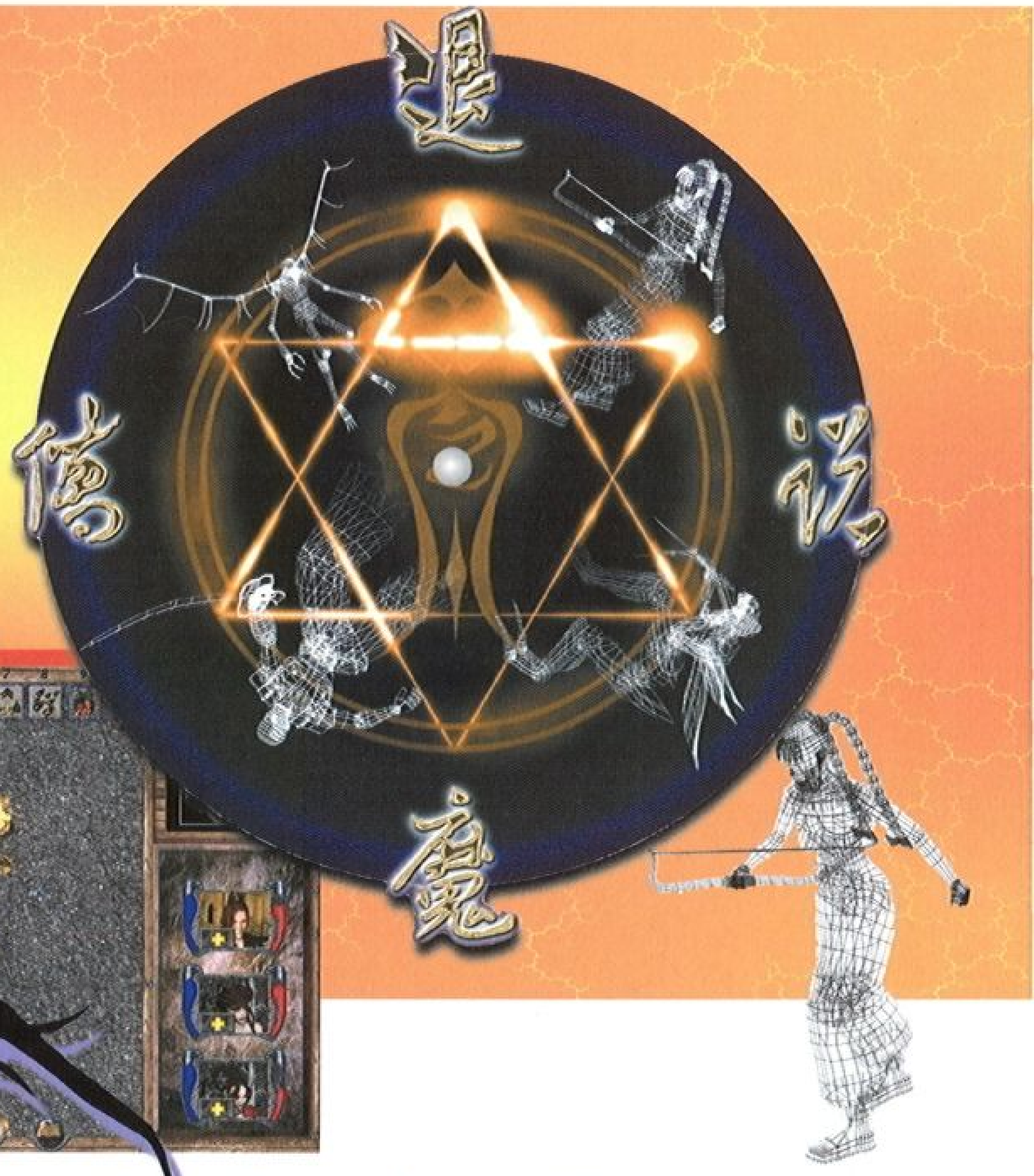
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw

客服專線 (02) 2999-6972


鍊金學與魔法交織的大時代中
揮舞著聖劍的天命帝王為消弭一切爭端而掀起戰爭
為了結束戰爭而引起的戰火再次淹沒了和平盛世
然而，在這邁向破滅的世界中
繼承魔王之名的少女翩然降臨！！
新世代的鼓動、再次體驗。
高遊戲性與豐富魅力角色交融的ＲＳＬＧ大作再次登場！！
風色幻想SP
Wind Fantasy Special Purpose
封神之刻


華麗
感動
壯闊
迫力
●獨創的『徽章轉職系統』搭載，近百種職業任君挑選
●可自由組合角色特技的『徽章特技系統』與『武器特技系統』加入
●上百種應用光影特效處理的大迫力魔法與職業特技
●可以捕捉敵人來培養以及合成的『魔獸合成系統』與『魔獸餵養系統』
●大受好評的『組合技系統』以及『連續技系統』大大的提昇您的戰略樂趣
●戰略遊戲新指標『RAP 行動系統』再次加強登場，讓您樂趣倍增
●近二十萬字劇情對話，豐富感人劇情完整呈現
●可繼承魔導聖戰風色幻想魔獸的『魔獸繼承系統』讓您辛苦的培養不再白費
●只要您有原版的魔導聖戰風色幻想，就可啓動特別製作的風色幻想 Forever
●精心規劃的劇情分支事件與隱藏事件，讓您有一玩再玩的衝動
●高精細的 3D戰場地圖與每人超過百張動作的超流暢人物動作
●上手容易的智慧型環形操作介面，與親切的線上即時提示讓您操作更加順手
●多種難易度等級與敵人 AI，從電玩新手到超級玩家都能體會完整的遊戲樂趣
●全新的戰略據點系統和新增的倉庫指令
原價：1170
特價： 599
CD-ROM三片裝
全家便利商店
Hi-Life 萊爾富
福客多
KINGSTONE 金石文化廣場
生產製造：
FUN YOURS
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市中港路一段 152 號 7 樓之 2 Tel:(04)322-2886
http://www.fy.com.tw Fax:(04)322-2971
台灣地區總經銷：
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988









注意事項：

1. 遊戲的格局分為一、二部，記得完成第一部時會被自動傳送到第二部，不過敵人難度也高很多，記得等級不能太低，要不然會打得很辛苦。



2. 有時遊戲會出現劇情卡住無法銜接，建議到處晃晃，讓前一事件跟下一事件至少間隔一年的時間會比較保險。所以有些劇情可能不能順利的出現，記得多晃晃，讓時間過多一點，才不會出現卡住的情形。

3. 遊戲中有一些傳送門，可以方便移動，要開啓傳送門的方法就是將兩個“對應的傳送門”，用物品“水晶”打開，之後便可以任意傳送了。另外記得開傳送門之前，站近一點再使用。

退魔傳說

斬妖除魔記

地上世界篇

退魔傳說◆斬妖除魔記





初次冒險

一開始的冒險從西域村為起點，而在村的左邊，是稻臨山谷，此處的怪物都相當低等，非常適合練功賺錢，在此處打打怪物，以收集或購買到些最基本道具。身為退魔師，就需要幫助別人除魔，向村中的人對話，便會得知道具店因為怪物的入侵，店裡的秤被搶走了，託你幫他找回，而怪物就藏身在稻臨山谷。前去稻臨山谷除魔時，便會發現兩隻骷髏戰士，打死後在他遺體處便會找到秤，帶秤回去給到道具店老闆他便會以星月緬刀做犒賞，這是初期一把不錯的刀。



走向退魔之路的試煉



為了更加精進自己的能力，一行人決定前往下一個村莊，從黃天江轉到加藍村，再向東方繼續前進，即到下一個村莊：北貴城村。

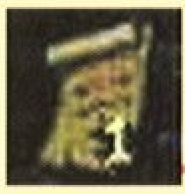
在這裡打聽到許多有關北貴城的消息…，看樣子，要找出為何四處妖魔遍佈的原因只有前往北貴城一探究竟。此村的魔法師處可習得新的法術：石化術和封魔術，由於宜林一開始並不會封魔術，所以最好在此學習此法術。稍做休息和修護一些裝備後便向飛仙村前進，去打聽更進一步的消息。



經過光明地理時，會在前往數釘的路上遇到一名魔法師，他號稱可以幫你把數釘的怪物全部變成石頭，不過要酌收費用，為了保險起見，於是花了錢。不過石化的效果不彰，很快地敵人又再度能夠移動。好不容易來到了飛仙村，但這裡提供的消息有限，這一趟下來，只能作為練功的試煉。



北貴城的秘密

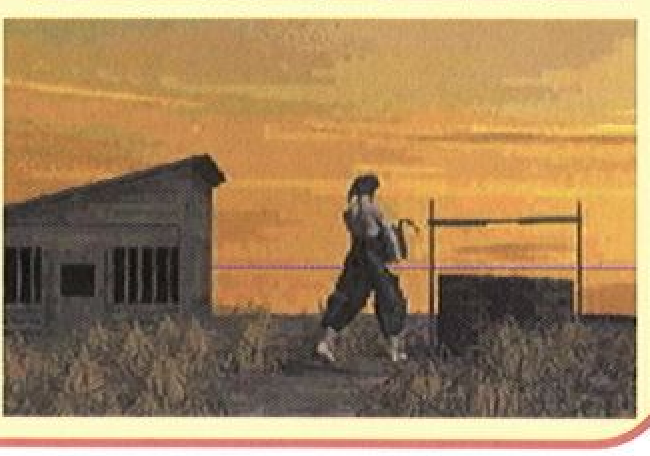




由飛仙村再向前走終於來到了北貴城門外（位在龍等山谷），北貴城果然傳說一般，雖沒有結界的感應，但是的確是大門深鎖，想要進去似乎並不容易。正想進入大門時，門外出現一老人，並告訴你他的兒子被困在裡面，裡面又有很多的怪物，他實在不知如何是好。眾人決定幫他找回兒子，老人聽完後便告知說要進入城內，必先要破壞城門，破壞城門的方法便是用炸藥炸開，而會製造炸藥只有北貴城村的鐵匠會。於是一行人為了進入北貴城找出深藏的秘密，決定向北貴城村前去，但是因為身上的裝備都已磨損大半，還是決定先行在最近的東方村落腳，整裝後再出發。











多事之秋的東方村

三人幾年的冒險下來，深覺自己的等級不及應付強大的怪物，決定在這附近練練功，才有活命的機會，至於製作炸彈的事，只好先緩一緩。在一天跟鐵匠談話的時候，他希望你幫他找尋飛龍麟，因為製一把上好的劍是他畢生心願，只可惜欠缺材料。答應幫他後，他便告訴你正確位置是位在黃天江路標附近（在兩個圖騰柱子的路標的其中一個裡面）。

另外，此處教人魔法的魔女因為他需要製作高級的藥，希望你幫他尋找“龍之眼淚”，而眼淚在雙頭魔神身上，如果決定幫他的話，有兩種去的方法：一是他直接傳送你的一名角色去（對話的那名角色）；另一則是自己慢慢走過去，前往嘉拉山谷便可找到他。為了避免實力不足和保險起見，還是謝過魔女的傳送方案，決定等整裝完畢後，一同前去，並盡快的幫她找回藥引。



尋炸藥之路

離開了東方村後，往回到北貴城村，繼續找尋做炸彈的鐵匠，並且順道去幫魔女和鐵匠找回他們需要的物品。首先依距離遠近先到嘉拉山谷解決了雙頭魔神，順利拿到“龍之眼淚”，再繼續前往北貴城村。



▲製作炸藥的兩件必備材料



▲找到黃天江鐵匠說的路標

進城後找鐵匠對話，他便會告訴你那老人的來歷，而且告訴你要製作炸藥需要兩樣物品，一樣是煙草，另一樣是硫磺。硫磺取得較容易，只要在東方村的道具店購買即可得到，而煙草則在哥金司的一個白頭魔神身上。臨行前鐵匠送你一面“精靈盾”，收下後便可前往哥金司找到白頭魔神，殺了他拿走煙草，順道再前往黃天江，在兩根柱子中找到東方村鐵匠鑄劍要的飛龍鱗。

回到東方村，跟道具店老闆說明來意，他便會給你硫磺，再順道將眼淚交給魔女，她為了道謝會免費教你法術並連續升兩級。將飛龍鱗給鐵匠，但是他會要求你再把劍鞘找回來，而劍鞘就在龍等山谷下方的涼亭，幫他取回即可完成他的心願，而且會把做好的飛龍短劍送給你。回到北貴城村找鐵匠，他便會做好炸藥並給你，做完炸彈就可以準備炸門。



▲白頭魔神原來是一隻老虎化身的

地上世界地圖






魔道清劍之謎

準備好了炸藥到龍等山谷的北貴城門前準備炸門，沒想到一引爆後便引出大量怪物，殺光後順道把四周傳送出怪物的點用封魔術封住。由於一次只能進入一個人，所以派遣隊中最強的人（挑等級最高的進去）進入。

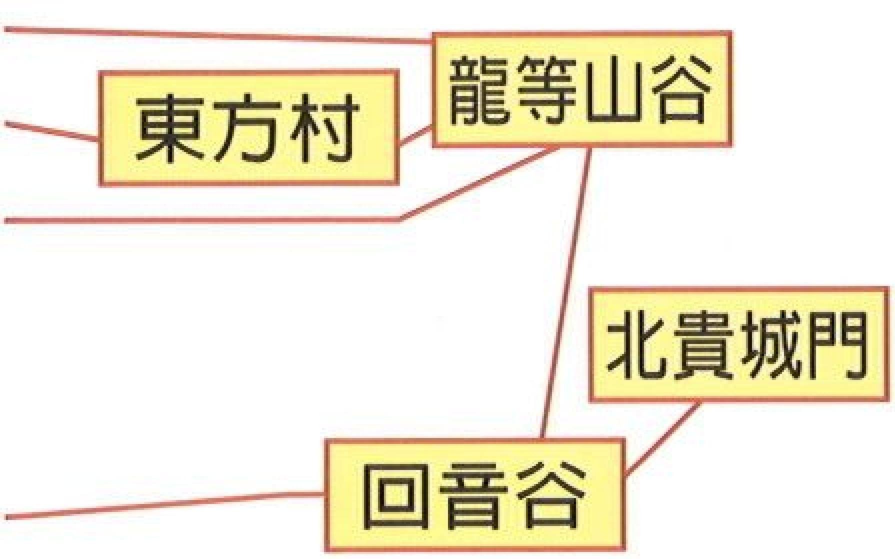
進入之後，有一石雕像擋住去路，第一次選用刀割它，沒想到石像因對他不敬，叫出大量敵人，清光敵人後再次對雕像使用一次刀割便可通過測驗進入。在這裡面看到一塊大石，而從他的敘述中得知要破除封印需要魔道清劍，在束手無策之下，搜刮了四周的物品，回去再另謀辦法。

炸開城門引發大量敵人



守護的石雕像







火魔女的鳳凰羽毛

回到東方村中，跟道具商人談話，得知他在找一個神奇的物品：鳳凰的羽毛，你答應幫他忙後，會告訴你羽毛在火魔女手上，而火魔女躲在付予洞中，前去付予洞的方法就是從村中的水池念咒語進入。對著水池念咒語，選擇第一個咒語便可進入付予洞（這裡也只能傳送一名角色進入，請找隊中最高等級的角色）。經過幾次的傳送點傳送，找到洞內的火魔女並將他殺死便可以得到羽毛。再經過數次傳送會到仙魔鬼城洞，並在此洞的深處找到傳送點，即可從傳送點回到東方村的池子旁，把羽毛拿給老闆即可。



▲念咒語便可進入洞內

這時跟村中的一個夏大嬸對話，得知她的女兒需要宜林救助，宜林當仁不讓的答應並跟大嬸對話可得知如何救他女兒藍菱的方法。方法很簡單，只要跟村中的商店老闆買山參，然後再跟大嬸講話即可成功救活他女兒。救活後，大嬸會要你跟她女兒“聊聊”，而他女兒就在鐵匠旁的小屋外，用宜林跟此名女子講話，便知道得病原因。原來他被一個叫施則庫司的惡霸“騷擾”，幫他的方法很簡單，就是前去飛仙村“修理”施則庫司一頓。



▲守洞的火魔女



▲道具店老闆遺失了寶貴的水晶小石子

飛仙村惡霸

此時順道前往西域村一趟，到村中與村長談話，村長於是託付你去飛仙村找他弟弟拿生日禮物（鹿楫），因順路就一口答應了。再跟道具店老闆聊天，得知他女兒遺失了一個水晶小石子，遺失在黃天江附近，於是趕往最近的黃天江把石子找回，便可先交給道具店老闆完成任務（此時可討價還價，討價還價最後可以得到雙面魔刀，但是也會得到“貪心退魔師”的稱號）。



▲水晶石遺落在此

在到達飛仙村之後，找施則庫司談話，一言不合便打了起來，在打敗他的手下後，他會給你一只信物，拿回去東方村便可以回去告訴藍菱好消息。飛仙村中還有一個教練，他會問你想不想參加訓練，以獲得戰士的頭銜。當然一口答應，而其訓練的方法是會把你傳送到一個很多老虎的地方，打敗這些老虎，殺死其中的虎王取得“青龍紋樣”，再跑回去找教練，他便會給你這個“戰士頭銜“的稱號。接著跟村中的商店老闆談話，即可找到西域村村長的弟弟，跑一趟西域村即可完成託付，接下來就可以回到東方村告訴藍菱好消息！

有緣無份的感情



◀ 要取得戰士頭銜才能取藍菱



▼ 取得藍菱父親的龍神鎧甲

回到東方村見到藍菱後，由於相愛促使宜林和藍菱的婚事，先取得大嬸的同意，他會要你先取得戰士的頭銜，不過因為剛剛便已經在飛仙村取得了，再次跟她談話他便會答應婚事和給你一套龍神鎧甲。雖然這是件囍事，但是女主角藍寧卻因此生氣不已，她認為宜林不應該為了兒女私情而忘記拯救世界的任務，於是跑去跟藍菱談判（用藍寧跟藍菱談話），再由宜林說出讓藍菱傷心欲絕的話（用宜林跟藍菱談話）。藍菱因此傷心的離開，回去跟大嬸講話會因此背負上負心漢之名！



在苦無解開封印的方法，又眼看心愛的人離開，這樣的打擊之下，還是以拯救世界為重，便繼續尋找相關消息，於是再度來到了北貴城村。

【刀劍類】 有加註※號為在道具店買不到的物品

名稱	攻擊力	攻擊速度	壽命	特殊能力	重量
銅劍	6	4	30		35
鐵劍	8	3	40		40
短劍	9	7	46	敏捷↑3	20
細鐵劍	10	7	35		30
長劍	14	3	50		56
長道劍	15	5	52	體力↑5	60
鐵身劍	??	?	??	體力↑3	??
雙面刀	19	5	65		85
月面刀	22	3	55	筋力↑5	74
星月緬刀※	25	4	50	筋力↑7	70
小青劍	26	8	55	敏捷↑5	42
飛龍短劍※	28	7	50	筋力↑8，體力↑5，技術↑10	23
求道劍	33	6	70		50
大青刀	30	4	58		80
好勝劍	35	8	60	敏捷↑7	57
飛翔細劍※	36	9	50	技術↑5	38
界明刀	40	6	60	筋力↑7	84
青魔刀	45	6	66	筋力↑3，魔法↑3	53
雙曼劍　※	45	6	50	生命↑30	52
修魔刀	47	6	64	筋力↑3，魔法↑10	135
雙面魔刀※	47	6	80	生命↑45	85
屠龍劍	50	8	50	敏捷↑10，體力↑5	76
綠流僧刀※	50	6	58	筋力↑10，魔法↑10	87
半月刀	55	6	75	筋力↑10	85
魔道青劍※	55	7	50	生命↑40，技術↑5	77
赤血刀　※	57	6	50	筋力↑15，魔法↓5	78
帝王刀	60	6	70		144
超神劍	62	7	65	魔法↑15	96
巴神仙刀※	65	8	50	筋力↑5，魔法↑20，生命↓30	120
青月緬刀※	70	8	80	筋力↑15，體力↑20，技術↓5	90
界王刀　※	73	7	75	筋力↑10，體力↑10，敏捷↓5	80
千手刀　※	??	?	??	魔法↑12，技術↑10，生命↑50	??
痛苦之劍※	90	8	99	技術↑30，敏捷↑20，筋力↑20	96



▲化妝成魔法師的鐵怪物

救回藍菱之後，似乎整個冒險陷入膠著了，因為北貴城內的封印還是未找到魔道清劍可以破除。就這樣，一行人在大陸上漫無目的的閒晃，走到光明地理處，再度看到那名當初說可以幫你石化的魔法師。當初號稱可以用石化術把數釘的怪物石化，現在再次遇到，答應他再讓他幫你石化數釘的怪物時，機靈的庫薩揭穿了他的假面具，原來他是“鐵怪物”的化身。

解決了之後，還是一無進展，再次到處遊歷，走回了北貴城村，偶然的機會下跟此處的商店老闆談話，可以得知有關神石的事。他熱心的告訴你想知道進一步的消息，可以詢問城中的退役將軍，果然此次問話便得知神石內藏一股力量，



◀有關神石的傳說

魔女的陰謀



跟北貴城村的魔女談話，他會問你要不要讓他給你訓練（花費2000）。當然有機會訓練，花點錢應該也是值得的（一次只能一名），雖然他口氣似乎有點古怪，但還是答應下來了。在答應他後，他會把你傳送到開谷洞，這裡敵人蠻強的，但是可以取得一些加屬性的寶物。順利從傳送門脫出後，再回到北貴城村內，偶然跟珠寶店老闆聊天時得知這個魔女似乎心懷不軌。果然，再次跟魔女說話，並接受訓練即可揭穿他的陰謀，殺了他便可完全的擣碎陰謀。



▲魔女果然不懷好意

藍菱綁票案





因為一直找不到魔道清劍相關的消息，經過一年的到處流浪，這時又晃回東方村，此時跟大嬸交談，得知藍菱出走後沒多久就被雙頭魔神綁去，且就綁在回音谷。宜林雖成為負心漢，但是依舊關心藍菱，所以大夥決定前去回音谷救人。

來到谷中即可發現雙頭魔神和他的手下，將之消滅便可取得鑰匙。用鑰匙解開囚禁藍菱的骷髏便可救出藍菱，他臨走前，還告訴你山壁後面有些寶物。果然找尋不久，便在下方找到了些許寶物。



▲用拿到的鑰匙解開囚禁藍菱的骷髏

魔道清劍破封印



▲西域村長給了你兩樣物品



▼斬殺伐基拉司以取得桂樹樹枝

將軍要你親自去“體驗”一下，於是一行人來到光明地理的神石旁。

在觸碰神石時，便感應到那內藏的驚人力量，回去詢問退役將軍，他告訴你要解出這一股未知力量，便要做出“化石水”，而化石水只有村中的騎士“奧爾帕喬”會做。詢問騎士便可得知製作化石水需要一種原料：桂樹樹枝，而桂樹樹枝在回音谷的“伐基拉司”身上，於是趕到回音谷解決怪物。得到桂樹樹枝，拿回去給騎士，他要你幫他拿一本日記給西域村長他才願意幫你做化石水。趕到西域村把東西交付之後，村長會再給你兩樣物品，一樣是送給你的魔流弓，另一樣則要你帶給騎士的“光之靴”。再回去找騎士時，他已經製好了化石水，同時還把光之靴轉送給你。帶了化石水，再次前去神石旁將化石水澆在神石上，會發現一把劍插在石上，但怎麼拔都拔不出來，於是再度找退役將軍。將軍會把魔法師日記本給你，要你配合上魔法師日記本，將劍拔出（身上有日記本的角色去對劍使用），此劍便是魔道清劍。

盡快地來到北貴城內將封印解除（讓帶劍的人進去城內，同時因為是單人進入，最好讓等級最高的進入），沒想到釋放了恐懼惡魔。在經過一段談話後，恐懼惡魔果然惡性不改，要你打敗他和他的手下，他才願意帶你去地下世界。打敗他和其手下，他便告訴你，其實真正造成世界大亂的幕後黑手是千鬼神，你雖解救了地上世界，但地下世界的陰謀仍要你解決，



▲跟著恐懼惡魔的魂，前往地下世界



於是所有人在恐懼惡魔的傳送之下，離開了地上世界前往地下世界了。

【弓箭類】 有加註※號為在道具店買不到的物品

名稱	攻擊力	攻擊速度	壽命	特殊能力	重量
短弓	5	4	30		20
中弓	7	4	35		26
長弓	12	2	38		25
世明弓	15	5	25	敏捷↑4，視野↑1	20
魔流弓 ※	20	6	35	敏捷↑3，體力↑3，筋力↑3	22
勝流弓	22	4	36	筋力↑5	27
銀光箭	28	4	40		26
金魔弓	26	3	40	魔法↑5，視野↑2	30
神長弓	30	6	45	敏捷↑3，視野↑2	37
魔神之箭	36	5	50	魔法↑7，視野↑3	34
左青弓 ※	36	4	40	視野↑3，魔法↑5	36
王劍之箭	42	4	48	體力↑10，視野↑4	40
天界弓 ※	45	8	40	體力↓5，技術↑5，視野↑3	42
黑魔弓 ※	50	1	35	魔法↑12，視野↑2	35
浩魔強弓※	55	3	40	魔法↑10，生命↑40，視野↑3	44

地底世界篇

退魔傳說◆斬妖除魔記





地下世界的奇遇

被恐懼惡魔傳送到地下世界的起點，是一處叫做“魔城山峰”的地方，由於是怪物的地底世界，所以村莊很少，怪物又相當高等級和難纏，所以決定先前往這裡最近的村莊：絲周村。

剛來到絲周村，得知地下世界有兩大魔神在此：秤魔神和雙頭魔神。他們都曾是千鬼神的手下，但現在彼此抗衡，力量漸漸削弱，千鬼神似乎也要重回世界。另外，得知有一個家族，歷代對抗惡魔，但似乎受到詛咒，現在似乎一厥不振。不過既然來到此處，便開始展開退魔任務，首先應該做的事，便是幫助村民解決問題。

【護盾類】有加註※號為在道具店買不到的物品

名稱	防禦力	壽命	特殊能力	重量
青銅盾	10	38	敏捷↓8	30
鐵製盾	20	50	敏捷↓10	54
黑龍盾 ※	20	65	技術↑10，魔法↑5	76
黃金盾	23	56	敏捷↓11，技術↑5	58
精靈盾 ※	24	60	敏捷↓5，生命↑30	42
火花盾	27	64	敏捷↓5，筋力↑7	40
魔龍盾	30	75	技術↑5，魔法↑15	72
司祭之盾※	32	70	生命↑50	88

【頭盔類】有加註※號為在道具店買不到的物品

名稱	防禦力	壽命	特殊效果	重量
皮帽	3	14		8
青銅頭盔	4	25		14
鐵製頭盔	5	34		25
黃金頭盔	5	35	視野↑1	26
勝天頭盔	4	35	視野↑3，技術↑5	34
率魔頭盔※	5	20	視野↑2，技術↑5，知能↑10	20
銀魔頭盔※	6	32	視野↑4，魔法↑15	22



絲周村中的麻煩問題還真不少，為免突然忘記，還是先做下筆記吧！

1 解救小青：

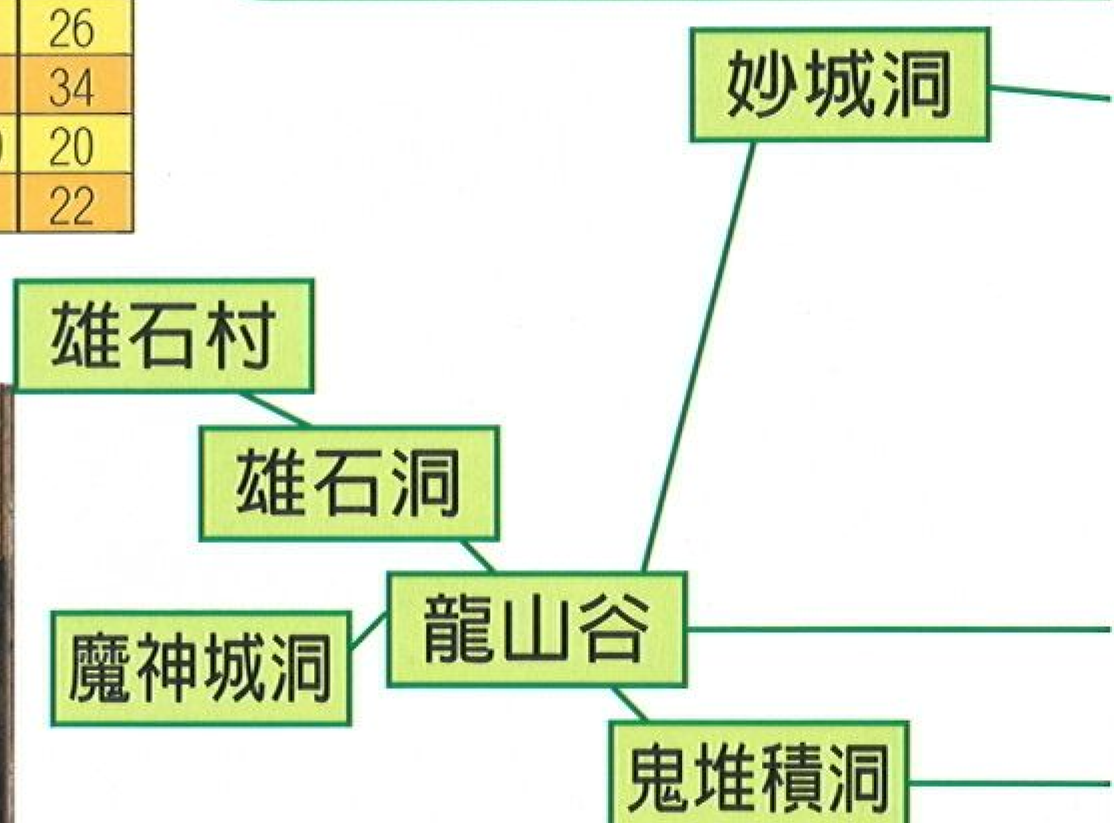
跟珠寶店老闆打聽消息時，他提到有一個叫做小青女孩是替怪物跑腿的，因為一次任務中被擒了，而弄掉了怪物的東西，現在被迫服侍怪物一輩子，唯有你能幫他找回水晶小石子才行解除她的困境，而水晶小石子被一名盤據“痛苦的山谷”中的一名頭髮上衝的頭目所擒。



2 不死水藥水：

跟村中獵人談話，得知他的女兒得了怪病，要不死水才能救活他的女兒，而不死水的製造，只有住在牛馬王谷裡的一名怪老人會製造，他希望你幫他帶回不死水（去之前先到道具店買山蔘，這是製作藥水的材料）。





絲周村的任務

3 天界弓：

村中有一名不太勇敢的騎士，他希望你幫他從鐵膽洞裡的鐵怪物手上奪回天界弓，他會給你20000元做為報酬（雖然可能你手上已有天界弓亦沒有用，還是要你乖乖完成任務才行！）。



4 仲介人任務一：

村中的一位任務仲介人，他專門替人介紹工作，第一個任務就是替村中解決用水問題。由他口中得知村旁的江被恐懼魔鬼污染，導致村中的水源被斷而無水可喝，要你幫他消滅魔鬼，拿他身上的葫蘆給仲介人，他會贈與寶劍做為報酬，而恐懼魔鬼就躲在村旁的天使王洞內。



聽完村中所有人的問題，決定先前往村旁的天使王洞內，除掉恐懼魔鬼，取走他遺留下來的葫蘆瓶，回去交給仲介人，即可完成任務，並贈與千水劍做報酬。再次談話，他又會託付你另一個任務：雄石村買化石水。因為你殺死的魔鬼死前血被灑在水源上，需要用化石水解決水源污染問題，事成後他會給你他所有的能力和經驗。一行人沿著路途先來到“痛苦的山谷”，經過一番惡鬥後也順利的找到那搶走水晶石的怪物，並找到了水晶石。



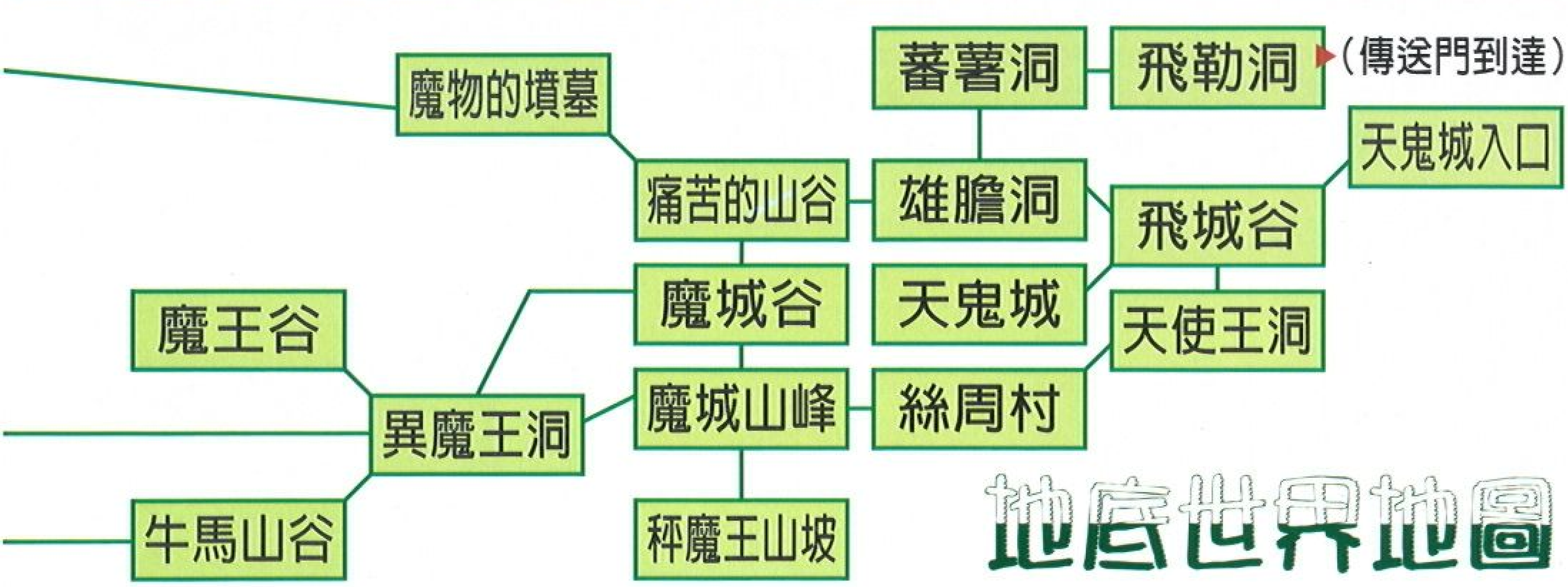
接著來到雄膽洞，這裡也是怪物遍佈，而且路窄崎嶇，在深處可找到鐵怪物，將他殺死可以找到一把天界弓。再走到牛馬山谷找到怪老伯，他說出製作不死的藥水需要山蔘，剛好身上有山蔘，再次對話即可讓他製作不死的藥水（如果身上沒有的話，再去村莊的道具店購買）。趕到雄石村後，跟位於村口的魔女交談，他看到你身上的魔道清劍，便開口就要跟你買，看他似乎很需要此劍，就答應他。這時旁邊的珠寶老闆出面制止，經過解釋過後，原來他們兄妹就是魔道士“雷旗件師”這個家族的遺族，而他們為求魔道清劍是為了解開詛咒，不過需要犧牲他們其中一名。在幾經爭執誰犧牲後，大夥決定都不給，另討論解咒方法。得知另一個解咒的方法，就是拿到“咒術之娃娃”，只是作咒術的娃娃已經再也找不到了。不過既然有另外的方法，於是依照往例，先蒐集資訊之後再說。

跟此村的仲介人蒐集資訊，也順便接了一個任務：除掉在秤魔山坡的加拉高士，以取得他身上的浩魔強弓的製作書。和商店老闆講明來意，他便把化石水交給你，並請你趕快解決絲周村的水問題。由於絲周村的水問題急迫，決定趕緊回絲周村完成任務。





回到絲周村前，先到秤魔山坡把加拉高士殺死，並奪回製作書。回到了絲周村，將水晶石子給小青；不死水交給獵人；天界弓給騎士；化石水給仲介人，完成了大部分人的任務，並再度接下委託人的新任務：殺掉妙城洞的加拉高士，取得它的鱗。因為拿到了浩魔強弓的製作書，所以前往雄石村，而之前已經接下取鱗的任務，決定順道前往妙城洞殺掉加拉高士取其鱗。



地底世界地圖

娃娃師傅之謎



將製作書給雄石村的仲介人，他會製作一把浩魔強弓當作報酬，繼續對話再接下另一個任務：到魔物的墳墓的破屋前找迷失之草。此時跟商店老闆交談會談到有關娃娃師傅娃娃師傅現在哪，他要你再跟魔女雷蒂娜取得進一步消息。跟魔女談話後，得知製作咒術之娃娃的娃娃師傅被困在鬼堆積洞。來到鬼堆積洞，果然在洞內找到了娃娃師傅。開口向他向請求製作娃娃，他卻因為他現在是被雙頭魔神困住的情形下，要你先解救他，他才願意幫你作娃娃，大夥人也不疑有他，前往魔神城洞殺雙頭魔神！

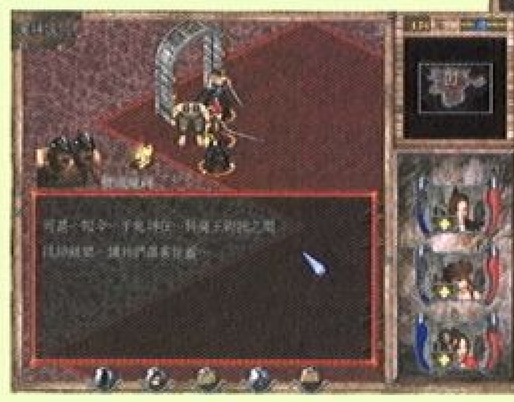


▲娃娃師傅所在位置

到了城後，發現城口有一名重傷的骷髏士兵，由他口中得知原來雙頭魔神現在已經受重傷了，而且眾將皆已叛變，現在正是消滅的時機。進入城內，由於敵人眾多，決定先處理四周的小嘍嘍，繞道先將四周的傳送門用封魔術封住。解決掉大部分的敵人後，跟雙頭魔神交談，得知他跟秤魔王間似乎還存在另一股力量在挑撥它們之間的關係，不過現在似乎還不能明白他話中的真正含意，而且為了救雷旗件獅兩兄妹，還是殺了他，取得他的眼睛。



▼雙頭魔神和秤魔神間有挑撥的另一股力量



▲殺死雙頭魔神，得到他的眼睛

拿了他的眼睛，再回去找娃娃師傅，他會要你再殺掉秤魔王取得他的耳朵，就可以幫你完成咒術娃娃。先折回絲周村，沿路繞道到魔物的墳墓，找到迷失之草，再一路趕到天鬼城外。但是城門亦是深鎖，想要進去時，有一名見錢眼開的守衛，跟你索錢就放你過去，答應後他便讓一名角色進入（一樣是讓現在最強的角色進入），沒多久即在中央看到秤魔神。沒想到他也是受傷狀態，也告訴你他們其實也是受千鬼神控制，而且千鬼神手上的痛苦之劍並非真劍，在他身旁的劍才是真劍。花了費了很大的力氣將他解決，取得他的耳朵，面對痛苦之真劍，卻無法將之拔出，苦無計策下，只好先找雷旗件獅找破封印的方法。





由於千鬼城近鄰絲周村，就先把加拉高士的鱗交給仲介人，再跟他詢問任務，他會再託付你一個：消滅魔物的墳墓鬼魂任務，由於上次前往魔物之墳的經驗，已經可以很快的找到正確的路，並在破屋旁看到此靈魂。他喃喃自語的要找他的弓箭，語中透露出似乎絲周村的鐵匠那有消息，便消失不見了。趕緊到達鬼堆積洞找娃娃師傅，此時交給他秤魔王的耳朵，他便現出原形！原來他就是千鬼神，現在因為你幫他取得他所喪失的力量，現在已經所向匹敵了，正準備入侵地上世界，話說完便消失了。



【鎧甲類】……有加註※號為在道具店買不到的物品……

名稱	防禦力	壽命	特殊效果	重量
皮衣	10	26		23
虎皮鎧甲	14	32		20
青銅鎧甲	18	45	敏捷↓5	45
帝城鎧甲	23	60		40
黃金鎧甲	27	66	敏捷↓5，生命↑20	58
雷神鎧甲	28	65	生命↑20，體力↑5	115
赤血鎧甲	32	80		30
戰士鎧甲	40	84		80
帝王鎧甲※	35	88	技術↑5，生命↑30	86
黑暗鎧甲※	35	80	技術↑10，魔法↑10	75
龍神鎧甲※	43	70	生命↑20，筋力↑5	63

【鞋　類】……有加註※號為在道具店買不到的物品……

名稱	防禦力	壽命	特殊效果	重量
皮鞋	1	27	速度↑3	8
飛流之靴	2	30	速度↑6，生命↑10	10
光之靴　※	2	31	速度↑8	18
魔道靴　※	4	37	速度↑6，魔法↑5	15
魔法靴　※	4	40	敏捷↑10，魔法↑12	14
帝城之靴	4	45	速度↑6	20
青流之靴	4	43	速度↑7	14
黃金靴	5	35	速度↑1	16
雷速靴	5	34	敏捷↑5，速度↑8	18





迎接最後之戰

回到雄石村，把迷失之草交給仲介人完成任務，再跟他談話接下另一個任務：幫一個人籌4000元，他會以寶劍回報。二話不說，身上有4000元便馬上把錢交給他，再跟他說話，便又可以取得另外一個任務：遞送物品，將峽谷茶葉送到絲周村的鐵匠身上。答應之後，便準備向絲周村出發，不過想起雷旗件獅兄妹的事，再度跟魔女講話，可以得知他們身上的詛咒隨兩魔神之死而減弱，現在也正要去消滅千鬼神，他哥哥已經在天使王洞內了，說完他也離開了。

一行人趕到絲周村，先跟鐵匠對話，得知原來他偷了那騎士鬼魂的箭，要他俯首認罪交出弓箭；再次跟他講話，把之前答應遞送的茶葉送到他手上，便可完成雄石村仲介人的任務。接著趕到魔物的墳墓找鬼魂騎士，把弓交給他，沒想到他又把弓轉送給你便消失不見了。為了最後一戰的準備，一行人決定前去雄石村整裝一番。來到雄石村找仲介人，他會把最後一個任務也託付給你：到飛城谷打敗火花鬼，取得他的指甲。趕緊趕到飛城谷，即發現65級的火花鬼，打死之後取得指甲，帶回去雄石村完成仲介人的最後任務。



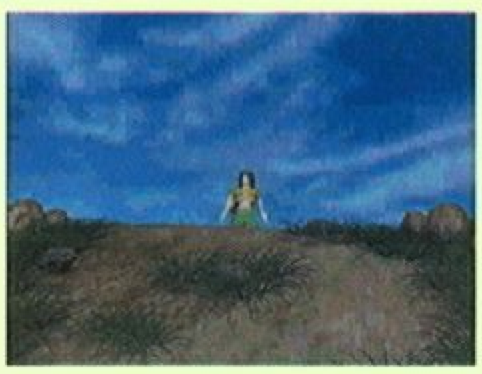


最終之戰





千鬼神很驚訝你竟然擁有已經失傳已久的痛苦之真劍



要前往天使王洞，必先經過絲周村，於是再度回到絲周村跟仲介人談話，得知原來他要消滅的騎士鬼魂就是鐵匠偷走弓箭引發的鬼魂。把身上的裝備都修理好，便向天使王洞前進。在出口處，便看到雷旗件獅的哥哥，他是戰到敗陣下來，躲在此處療傷，他要你不要對抗，要你快逃。當然經過身經百戰的你怎能就此放棄，還是執意前往千鬼城內。不過此次進入依舊沒法找到千鬼神，痛苦之真劍也還是被封印住的，再回去找雷旗忤獅，他知道原來痛苦之真劍還存在於世，便告訴你解除真劍上封印的咒語。





這次三度進城內，有了咒語，就能輕易的把痛苦之真劍拔出，不過還是未找到千鬼神，沒法找他一決勝負。無計可施之下，再度前去找雷旗忤獅，他便交給你一把鑰匙，要你從天鬼城西南的密道找到千鬼神的藏身之處。



第四度進入千鬼城內，用鑰匙打開守護的石像，從其內的傳送門，進入飛勒洞千鬼神的秘密基地。拿了痛苦之真劍的你（記得將鑰匙和痛苦之真劍放在最高等級的人身上進入。最好選擇宜林，肉搏型角色在此處對付千鬼神比較有利），在一番惡戰後，將千鬼神順利殺死而一切魔物也隨千鬼神之死，都化成煙般地煙消雲散了。



結局





退魔傳說◆斬妖除魔記

攻略・備忘錄



基因戰士異形對抗記 威力掃蕩

EXPENDABLE

★前言

人類在未來的宇宙中開拓疆界，殖民於各星球，卻遭到外星人無情的摧殘，於是發展出基因戰士，又稱為「戰略上可拋棄的犧牲品（EXPENDABLE）」以對抗異形。

威力戰士為不人知的秘密

沒錯！就是你…！你就是那天神丟棄、父母遺棄、國家放棄、社會拋棄而且還會自我放棄的小小威力戰士，雖然出生於先天不足再加上後天失調的環境下，可是咱們威力戰士的志氣可不小哦！單憑一位威力戰士就可以掃蕩整個星球的異形，哈哈！比電影的主角還厲害呢！所謂小小戰士立大功。身為Expendable（威力掃蕩）計劃的一員要勇往向前，不要常常用密碼（呵呵…偶爾用用啦！）。

一個好戰士不但要熟悉移動方式及射擊方法，且需要在一定的時間內完成任務，否則，別怪長官無情囉，威力總統曾說過一句話：「不要問Expendable能為你做些什麼，要問你為了Expendable做了些什麼！」來吧！發揮您所有的力量，來拯救這個頹廢的世界吧！

威力戰士十大戰鬥教戰守則

1.移動開火是遊戲中致勝的必要條件，它讓戰士可以一面向敵人開火、一面躲避敵人的攻擊火力。

2.瞭解每一種武器的優缺點，這樣才能夠對敵人做出最有效的攻擊。

3.小心檢查戰場上的每個區域，尋找所有的隱藏物品或隱藏空間。在整個遊戲中有很多的隱藏空間等著玩家來發掘。

4.多多練習投擲手榴彈，以避免不必要的失手。

5.利用「移動攻擊鍵」來固定方向，以便射殺敵人。

6.除了一般射擊之外，還可利用移動攻擊鍵，可更精準的射殺敵人。

7.注意不要不小心丟掉一種有用的武器。當你身上已經放滿了三種武器而正要撿起第四種時，先把使用中的武器更換成最不需要的一種，讓新到手的武器將它取代。

8.某些武器特別適用於對付某些目標物，例如以雷射導向飛彈攻擊那些有掩蔽的目標等。

9.有些武器還有許多不同的使用方法，例如可以用一枚投射炸藥來清除一片地雷區。

10.利用加分可以增加生命。如果玩家在繼續一個已存檔的任務時發現很難完成這個任務，可以試著由之前的紀錄開始前一關卡，並創造出新的記錄。

初戰NOVOCASTRIA行星首都





第1關 ★星系：SIGMUS ★行星：NOVOCASTRIA

任務：清除異形前鋒部隊，並向地下鐵入口移動。



第一戰可要小心謹慎一點，多多留意路邊的容器，打爆後可拿到手榴彈、能量、急救箱、興奮劑、防護球等，K死異形之後有時也會留下武器。在這個殘破不已的城市行走要特別小心建物倒塌及一些危險的爆裂物。

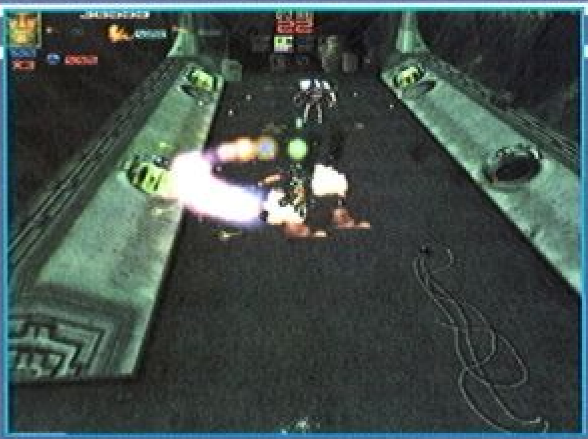
一路上有許多異形會阻礙威力戰士前進，有些地方需完全殲滅異形，通道才會打開，也可利用高爆炸性的爆炸物來炸毀擋在路上的障礙物，除了一般路線外還可以走小巷子找到隱藏區域，找到後可拿到散射飛彈，而走到路的盡頭即會遇上第一關頭目。

加分物品可別忘了拿取

頭目打法 POINT

先把頭目兩邊的機關槍打爆後再打主體，頭目死後可得到藍色通行卡過關，過關前別忘了拿取在角落的加分物品，當分數累積到一定時便會增加生命。

趁勝追擊CHYCHESTER地鐵站



▶將綠色半圓狀的開關破壞才能使閘門轉動開啟

第2關 ★星系：SIGMUS ★行星：NOVOCASTRIA

任務：清除隧道中的敵軍，在列車上安裝並啓動炸彈。

地鐵站聚集了大量的異形軍團，可進行大規模掃射，在掃射時需要注意人質的安全（從這一關卡開始就會有人質需要拯救，要特別注意！）。

在這個到處都是異形建築物的地方，要隨時注意掛在牆上的監視器，如果太靠近被掃描到就會被射擊。在每個閘門的附近會有綠色半圓狀的開關，必須破壞才可以使閘門轉動開啓。

有一些被雷色光線擋住的路，需要通行卡才可通過。在列車前面有兩個冷凍櫃擋住，需要拿到兩個冷凍槽鑰匙才可以通過，打死異形取得啓動炸彈的卡，炸彈啓動後才可通過此關。



CHECK

這一關的隱藏區域在一個高台上，利用手榴彈往上丟去，炸毀箱子後即可發現。另一個隱藏關區需要綠色通行卡才可以通過。





▲綠色通行卡位置

◀隱藏關卡位置

奪回市區的控制權

第3關 ★星系：SIGMUS ★行星：ARELLAN

任務：取回制高點以奪回敵人對此地區的控制權。

起點在市區頂樓，除了以往的敵人外還多了不少沒有看過的新角色，對付空中的敵人可用散射飛彈和熱追蹤導向飛彈。在這市區到處可看見排放毒氣的排氣口，經過時要小心，否則很容易就會喪了命。此關沒有需特別注意的地方，只要把敵人全部殺光就可以到達頭目的所在地。



CHECK

遊戲行進中途可看到一個游泳池中間有救生圈，摧毀它可找到隱藏區域。



頭目打法 POINT

射擊頭目的四個輪子，就可以摧毀頭目。

威力掃蕩

攻略·備忘錄

異形母艦摧毀計劃

第4關

★星系：SIGMUS
★行星：CONSIDE

任務：敵人的母艦正在破壞殘餘未被摧毀的地區，搜尋並將它從空中擊落。

起點在住宅區，殘破不堪的住宅區已經沒有人的氣息了，趕緊把握時間搶救人質吧！一開始會看到新敵人登場，消滅它們並取得紅色通關卡通過此區，經過時需注意左方倒塌的石柱和前方迎面而來的異形，閃避石柱順勢把異形殲滅。

CHECK

前往此處會看見三條噴射的火柱，小心通過後在左方可看到一個招牌，炸毀進入後會找到隱藏關卡，再往前稍走一些就會遇上母艦。



POINT 頭目打法

朝母艦的綠色物件射擊，小心不要被母艦撞到。



摧毀港區異形降落站

第5關

★星系：SIGMUS ★行星：SILATH

任務：情報顯示敵軍主力正在港區進行登陸，你的任務是摧毀降落站。

開始地點為城市近郊，到處可看見繁殖異形的建築物，要把它摧毀以免繁殖過多的小異形造成危害，當看見一座發電的建築物後，必須摧毀它才可以繼續往下走，摧毀它的同時會掉落一張紅色通行卡，一定要取得之後才走！走出通道會再遇到一個機器人，擺平後繼續走還會有雷射區要過…。終於離開了難走的區域後，接下來會看到綠色半圓的建築物，及一個發電的建築物，先毀掉綠色建物，再轟掉發電的建築物，在後方便會出現一條可通行的路。

CHECK

通過此處會有一大票異形出現，除了殺敵之外，可以稍微注意一下右方的路，往下走到底後再往左走會看到一棟建築物，把它毀掉可發現隱藏區域，在海岸邊把箱子毀掉也可找到隱藏區域。一路上會有許多地雷要小心。



POINT 頭目打法

左右各有三個綠色半圓狀的建築物，把六個全都毀掉後，頭目會變身，當它集氣攻擊時，趁著它集氣的時間，攻擊紅色的核心部分，就可以把它擊敗。



CHECK

炸開此處會出現紅色通行卡，開啓前方通道開關後，往最右邊前進還會再拿到紅色通行卡，先保留不要使用，小心通過地雷區，把異形全部殺光會拿到黃色通行卡，前往下一個地方把剛剛沒有用到的紅色通行卡打開，拿取加分物品，最後再往前走就到達頭目的所在地了。



破壞異形傳送站

第6關

★星系：BOK' H
★行星：CHINCHAYSUTU

任務：破壞控制系統以阻止登陸傳送站的運作。

在關卡一開始的地方有一個雷射閘門，要算好其消失的時間並快速通過，一直走會再遇到另一個閘門，按下開關後門會打開，進入此區後殲滅所有敵人，可得到綠色通行卡通過此區。

CHECK

在此處有一閘門，需按下按鈕才可通過，往左方走可看到許多人質，救完之後繼續往前走，殺光敵人，取得紅色通行卡，在打開閘門



古代陵寢之戰

第7關

★星系：BOK' H
★行星：TEOTIHUACAN

任務：防護藏在金字塔中心的能量水晶。

進入門後先往右邊前進，左方的路目前尚無法通過，往右方行走會看到一條小路，往上方走，至盡頭處會看到一個傳送站，可進入拿取加分物品及武器，走回傳送站後，繼續往前走還會看到有圓柱狀的開關，把所有的開關全部打開後，中間會出現另一個傳送站，進入傳送站會回到剛進入大門時位於左方的道路，回來後此路就可通行了。



CHECK

目標是金字塔內部，摧毀砲台才可以通過雷射閘門，往前走會看到在地上有兩個圓柱狀的開關，總共要按四次才可以打開，以「右左右左」或「左右左右」的順序來按開關都可以打開中間的門。



CHECK

在到達此地後往左方投擲手榴彈炸掉對面的容器，便可找到隱藏關卡。



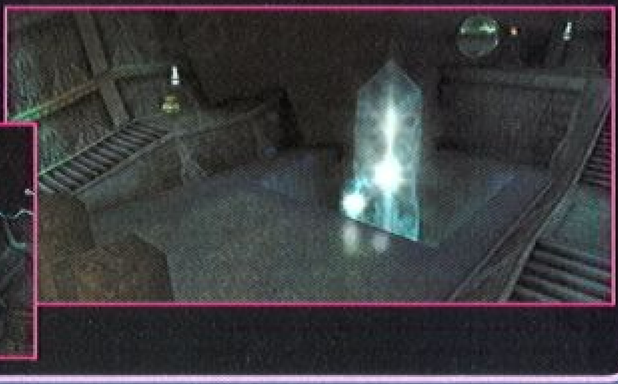
CHECK

繼續前進在此處往左邊小路前進還可找到另一個隱藏關卡，路的盡頭就是頭目的所在位置。



CHECK

先摧毀中間的水晶，水晶每隔一段時間後會釋放出閃電，小心別被電到，水晶打完後，再打上方的銅鑼。





摧毀查若瓦偵查艦

第8關

★星系：BOK' H
★行星：TSIO

任務：查若瓦指揮官會從偵察艦中對各單位發號命令，盡可能的切斷這條指揮線。

一開始玩家會遇到一群異形，全面掃蕩異形並取得從它們身上掉落的器武和冷凍槽鑰匙。



CHECK

在此殺死異形可以取得紅色通行卡，進去裡面後可再得一張藍色通行卡，在卡的右方有一條小路可以走到上面，走到底時會找到隱藏區域，接著通過需要藍色通行卡的雷射閘門，利用高破壞力的炸藥來阻礙雷射閘門以便通過，有一個隱藏關卡會被冷凍櫃擋住，可利用冷凍槽鑰匙來解救人質，進入後會通往一個小島，而回到原來的地方後繼續前進便會碰上頭目。

POINT 頭目打法

利用一般打法就可以把頭目給解決掉，如果配合平行射擊更可以邊打邊閃躲飛彈。





後往右走，在左上方有一個開關，按了開關之後便可打開右上方的閘門，但時間有限，需在一定時間內通過，否則閘門會再度關閉，往開關的下方直走可找到隱藏區域，過了這一個地方後，玩家會遇到把關的異形，殺了異形取得綠色通行卡通過，最後便會到達異形傳送站。

CHECK

拿取雷射導向飛彈，按射擊鍵後可按方向鍵來操縱彈道方向，總共有四個傳送站要摧毀，在傳送站前面按射擊鍵使飛彈瞄準上方，讓飛彈往傳送站飛去，即可毀掉傳送站。





破壞化學工廠

第9關

★星系：BOK'H ★行星：TUBUCHABA

任務：污染工廠的水源供給使工廠無法繼續運作。





只要把每一區的敵人全部殲滅，便可拿到該區的通行卡。把油桶打爆即可毀掉障礙物。最後，把所有的異形殺光後可取得一張紅色通行卡，利用紅色通行卡啓動前方的開關，就可以過關了。

新型態異形登場

第10關

★星系：BRASSICA
★行星：KEILDA'H

任務：清除整個叢林中所有的異形活動，並偵測到某些未知的生命型體。

叢林裡到處都有異形留下來的蹤跡，在陰森森的叢林裡，似乎覺得四周有異形正盯著你，如稍不注意很容易就會被異形夾攻。這一關的通行卡有的隱藏在冷凍櫃裡，要先取得解冷凍櫃的鑰匙，然後開啓冷凍櫃，才可以取得藏在裡面的通行卡。

CHECK

圖中的障礙物，可用一般射擊將其摧毀，障礙物的右邊有條小路，前往可看到一個冷凍櫃，如有冷凍櫃鑰匙便可找到隱藏關區域。



POINT 頭目打法

無法用一般攻擊來攻擊頭目，要將頭目引誘至通風口然後對通風口射擊，此時通風口會噴出火焰並傷害到頭目，利用這種方式來攻擊頭目。





CHECK

在此要利用地上的爆裂物來炸毀路障，在上方會看見一張紅色的通行卡，取得之後打開這一區的門將可看到增加生命的物品。一直走到底會看到一個傳送站，進入傳送站後沒多久便可到達頭目所在的位置。

中斷查若瓦人的通訊設備

第11關

★星系：BRASSICA
★行星：AWANHEE

任務：查若瓦人正用電波天線與母星進行通訊，你必須中止這些通訊連接。

這一關必須摧毀五個通訊塔台才可過關。



CHECK 五個塔台的所在位置







▲第一個塔台
◀第三個塔台
▼第四個塔台

▲第二個塔台
▶第五個塔台

摧毀光束砲

第12關 ★星系：BANOF　★行星：TWAVALL'

任務：這一座正在建造中的光束砲威力強大到可以用來進行跨行星的攻擊，而你的任務是將它催毀。



地點在雪區的廢墟。一開始把位於山腳下的白色建築物摧毀之後會拿到一些武器，並解救人質，在看見雪人後，利用手榴彈來炸它便可找到隱藏關卡。在遇到第一個雷射閘門時，須炸毀在雷射閘門後的發電機才可以通過，之後，也會有許多需要炸毀發電機才可以通過的地方。

CHECK

另一個隱藏關在這裡，拿到冷凍槽鑰匙後會通過一條小路，將可看見人質和一個雪人，射擊雪人可找到隱藏關卡，還可看到兩個異形正在打架。一路上會看到許多綠色圓頂的發電機，必須將其全都破壞後才可以過關。



中止查若瓦改造計劃

第13關 ★星系：BANOF　★行星：PERMENA

任務：查若瓦人捕獲了數種兇暴的生物，並且計劃要將它們改造成查若瓦戰士，你的任務便是摧毀這些生物。

一開始異形就會展開猛烈的攻擊　，時時刻刻都要注意異形的夾攻。

往前走在到達池塘時，左邊有一條小路可以走過去，在那邊會看到一個雪人，利用手榴彈來炸它，將可找到隱藏關卡，而且還會有查若瓦星人出來跳舞慶祝。



CHECK

這兩個開關，需要藍色卡片和綠色卡片才能開啓，先用綠色卡片啓動開關，再啓動藍色開關後就可通過了。

經過地雷區時要非常小心，否則很容易就掛彩了。在路的盡頭會看到一個機器人，把它殲滅後會出現傳送站，走進傳送站就會到達頭目所在的位置。

POINT 頭目打法

利用位於四周的武器提升武器射擊能力，如此才能較輕易地擊敗頭目。

回守研發實驗室

第14關 ★星系：ION　★行星：SYMAX VI

任務：阻止查若瓦人取得到開發毀滅戰士的科技，避免被用來摧毀人類。





POINT 頭目打法

這關的頭目只要用一般射擊就可以擊潰它，殺死頭目旁邊的小嘍嘍，可以取得一些破壞力較大的武器來擊斃頭目。





一開始須把周圍的異形全都掃蕩掉，便會出現一張藍色通行卡，利用藍色通行卡來關閉雷射閘門，通過時要注意雷射消失和出現的時間。之後還會有許多雷射閘門，每個閘門各需不同顏色的卡來關閉，通行卡可在特定的敵人身上取得，有些比較特別，需要用手榴彈來炸毀敵人，通行卡才會出現。

中止挖掘裝置的運作

第15關 ★星系：ION ★行星：TENOCH

任務：中止挖掘裝置的運作，避免礦物資源落入敵人手中。

到達地雷區時須特別小心！



把迎面而來的異形通通殲滅可取得冷凍槽鑰匙，這一關中的通行卡和冷凍槽鑰匙大部分都是從異形身上拿到的，所以一定要留意。在到達地雷區時，要慢慢接近地雷讓地雷自爆，但不能太靠近否則又會掛彩囉。





當前往兩個冷凍槽圍住一張紅色通行卡的地方時，得先到上方打爆機器人，等拿到冷凍槽鑰匙後，再回去取得通行卡打開門的開關，門打開後會看到一支冷凍槽鑰匙，取得之後再回去解開冷凍櫃便可找到隱藏關卡。繼續往前走就會遇到頭目。

POINT 頭目打法

頭目的左右各有一座飛彈台，可利用手榴彈將它們解決後再來打頭目。頭目每隔一段時間會噴出火焰，這時就不能太靠近它，等到火焰噴完了再靠近射擊，如果太靠近也是會掛彩的哦！



攻陷異形核心

第16關 ★星系：CHARVA ★行星：DARO

任務：侵入敵人的核心建築，沒有後援，只能靠自己的力量。

這關要注意有紅色點狀的開關，須靠近觸摸才能打開開關。



CHECK

須前往上面打開開關才可進入拿取物品。



來到這一關最後面的地方，須把空中的敵人全部打下來，有些敵人會留下通行卡，拿到通行卡之後去打開開關，進入傳送站後就可以過關了。

CHECK

拿取雷射導向飛彈後，描準在雷射閘門上方的圓球(用雷射導向飛彈射擊時要按移動鍵（下）把飛彈往上拉升)，這樣就可通過並開啓裡面的開關，繼續前進。



最終之戰

第16關 ★星系：CHARVA ★行星：DARO2

任務：正面攻擊查若瓦的機密武器，並一勞永逸地摧毀這些入侵者。

POINT 頭目打法

利用四周出現的武器來射擊頭目，且要不時移動，否則被頭目的雷色光束打到可是會上天堂的！加油！最後之戰了！





隱藏資料大公開

前言…

由於夢幻模擬戰是採多重結局的方式，雖然每個人所經歷關卡都一樣，但會因對話的不同而有不一樣的結局，故本攻略並不多闡述每個關卡的戰略方法。畢竟每個人的攻擊方式有所不同，所用主角及其所轉職的方向也不一定。因此，遂以提供一些遊戲中的重要資料以供參考。

(由於稿子處理時，遊戲正在中文改版中，故以下的譯名可能會與遊戲稍有不同)

能力產生系統

夢幻模擬戰III在遊戲的一開始，光之女神璐西莉絲將對玩家提出一連串的問題，這些問題各有三個選項，亦將決定主角接下來的屬性。當然你會發現有相同的問題，卻有不同的選項，這主要是決定於前一題的選擇。以下就詳細介紹每個選項



問題1	你認為要組成無敵的部隊，最重要的是什麼？
◆統馭力	初期屬性：步兵 →（問題2）
◆機動力	初期屬性：飛兵 →（問題3）
◆破壞力	初期屬性：騎馬 →（問題4）

問題2	成為英雄的條件是什麼？
◆勇　氣	LV10屬性：騎馬 →（問題5）
◆領導魅力	LV10屬性：飛兵 →（問題6）
◆不屈的精神	LV10屬性：槍兵 →（問題8）

問題3	成為英雄的條件是什麼？
◆溫柔親切	LV10屬性：步兵 →（問題6）
◆勇　氣	LV10屬性：騎馬 →（問題7）
◆不屈的精神	LV10屬性：槍兵 →（問題9）

問題4	成為英雄的條件是什麼？
◆溫柔親切	LV10屬性：步兵 →（問題5）
◆勇　氣	LV10屬性：飛兵 →（問題7）
◆不屈的精神	LV10屬性：槍兵 →（問題10）

問題5	以下你最喜歡哪個？
◆暴風雨前的寧靜	LV30屬性：飛兵 →（問題11）
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）
◆吹舞著落葉的秋風	LV30屬性：槍兵 →（問題11）

問題6	以下你最喜歡哪個？
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）
◆吹舞著落葉的秋風	LV30屬性：槍兵 →（問題11）
◆夏天吹過草原的風	LV30屬性：騎馬 →（問題11）

問題7	以下你最喜歡哪個？
◆輕柔的微風	LV30屬性：步兵 →（問題11）
◆吹舞著落葉的秋風	LV30屬性：槍兵 →（問題11）
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）

問題8	以下你最喜歡哪個？
◆暴風雨前的寧靜	LV30屬性：飛兵 →（問題11）
◆夏天吹過草原的風	LV30屬性：騎馬 →（問題11）
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）

問題9	以下你最喜歡哪個？
◆夏天吹過草原的風	LV30屬性：騎馬 →（問題11）
◆輕柔的微風	LV30屬性：步兵 →（問題11）
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）



問題10 以下你最喜歡哪個？

◆暴風雨前的寧靜	LV30屬性：飛兵 →（問題11）
◆輕柔的微風	LV30屬性：步兵 →（問題11）
◆帶鹹味的海風	LV30屬性：水兵 →（問題11）

問題11 你覺得神在哪裡？

◆在天上	LV50屬性：僧侶 與蘇菲亞友好度+1 →（問題12）
◆神不存在	LV50屬性：魔步 與蘇菲亞友好度-1 →（問題14）
◆神無所不在	LV50屬性：弓兵 →（問題13）

問題12 面對世界末日的危機，你認為誰可以拯救我們？

◆偉大的神	追加魔法：佛斯比魯（回復） 知力+5 傭兵的HP回傅修正+1 →（問題15）
◆豐富的知識	追加魔法：雷電 知力+8 →（問題16）
◆靠自己的力量	攻擊力+1　防禦力+1 HP+2 →（問題17）

問題13 你對所指揮的部隊有什麼樣的要求？

◆充足的兵力	傭兵的雇用最大數+1 傭兵的HP回傅修正+1 →（問題16）
◆高昂的士氣	攻擊修正+2 傭兵的HP回復修正+1 →（問題17）
◆完全的掌控	攻擊修正+1 防禦修正+1 →（問題18）

問題14 什麼是優秀的部隊所應具備的能力？

◆自己的能力比軍隊能力重要	攻擊力+2 防禦力+1　HP+2 →（問題17）
◆鋼鐵般的防禦力	防禦力+1 防禦修正+2 →（問題18）
◆粉碎敵人的破壞力	攻擊力+1 攻擊修正+2 →（問題19）

問題15 生涯中你所追求的目標是什麼？

◆權　力	追加道具：長劍 →（問題20）
◆財　富	所持金+800P →（問題21）
◆知　識	知力+4 →（問題22）

問題16 你在這個世界中生存的目的是什麼？

◆守護所愛的人	追加魔法：防護盾（加防禦力） 所有女性的友好度+1※ →（問題20）
◆提昇自我	攻擊力+2 防禦力+1 →（問題21）
◆實現夢想	追加魔法：鬥魂（+攻擊） 知力+2 →（問題22）

問題17 在補給物資時，遭到敵人偷襲，這時你會怎麼作？

◆撤　退	移動力+1 傭兵的HP回復修正+1 →（問題21）
◆反　擊	攻擊修正+1 →（問題22）
◆防　禦	防禦修正+1 →（問題23）

問題18 現在我方偵查部隊被包圍，而你的部隊亦處於危險狀態，你將如何指揮部隊？

◆下令撤退	追加道具：快速靴 移動力+1 →（問題22）
◆呼叫援軍，進行防衛	追加魔法：防護盾（加防禦力） 知力+2 →（問題23）
◆前往救援	追加魔法：比魯（回復） 知力+2 →（問題24）

問題19 當你握有強大力量，你會了什麼來使用它？

◆保護人民	追加道具：護身符 →（問題22）
◆全面掌控局面	攻擊力+1 防禦力+2 →（問題23）
◆伸張正義	追加道具：十字架 傭兵的HP回復修正+2 →（問題24）

問題20 你認為愛是什麼？

◆相互付出	追加魔法：佛斯比魯（回復） 所有女性的友好度+1 ※ 知力+2 →（問題25）
◆只有接受被愛	HP+3 防禦力+1 →（問題25）
◆無限力量的來源	攻擊力+2 防禦力+1 →（問題25）

問題21 你對這個世界有什麼希望？

◆愛、希望與勇氣	攻擊力+1 所有女性的友好度+1※ →（問題25）
◆照自己的意志生存下去	知力+2 傭兵的雇用最大數+1 →（問題25）
◆有秩序地統一世界	攻擊修正+1 防禦修正+1 →（問題25）

問題22 你認為統治者應具備何種能力？

◆領導魅力	傭兵的雇用最大數+1 知力+2 →（問題25）
◆決斷力	追加魔法：加速（加移動力） 知力+2 →（問題25）
◆實行力	傭兵的雇用最大數+1 HP+2 →（問題25）

問題23 戰鬥前夕，你會如何與戀人告別？

◆安慰對方讓她不要擔心	知力+3 →（問題25）
◆溫柔地擁緊她	HP+3　攻擊力+1 →（問題25）
◆沈默微笑著離去	所有屬性的魔法耐性+1 →（問題25）

問題24 你認為男人是？

◆全心全意的為了愛	追加魔法：比魯（回復） 知力+2 →（問題25）
◆熱烈的靈魂	傭兵的雇用最大數+1 攻擊力+1 →（問題25）
◆鋼鐵般的肉體	HP+1　防禦力+1 防禦修正+1 →（問題25）

問題25 戰鬥開始後，你將要求自己哪一方面的能力？

◆豐富的戰術知識	知力+4 →（問題26）
◆冷靜的判斷力	防禦力+2 防禦修正+1 →（問題26）
◆強大的力量	攻擊力+2　HP+2 →（問題26）

問題26 怎樣才是你理想中的部隊？

◆少數精鋭	攻擊修正+3　防禦修正+2 傭兵的雇用最大數-1 傭兵的HP回復修正+1 →（問題27）
◆注重整體能力的大部隊	追加魔法：鬥魂（加攻擊力） 知力+2 傭兵的雇用最大數+1 →（問題27）
◆自己一人單打獨鬥	攻擊力+2　防禦力+2 HP+2　知力+2 所有屬性的魔法耐性+1 →（問題27）

問題27 最後，請問你為何而戰？

◆榮　譽	攻擊力+2　知力+2
◆為了保衛祖國	知力+2 所有屬性的魔法耐性+2
◆為了守護所愛的人	追加魔法：防護盾（加防禦） 知力+1　防禦力+1 所有女性的友好度加+1 ※



※所有女性在此指的是蒂亞莉絲、莉法妮、露娜、蘇菲亞、芙蕾亞這五位女性角色。



問題結束了，如果你滿意最後的能力值並接受，光之女神璐西莉絲將贈送道具給你（總共有32種道具會用俄羅斯輪盤的方式隨機贈與，如果能抽中“天使指環”的話，賣了它將能在序盤時擁有大量資金）。而若你不滿意，則會從中間的題目重新發問。



屬性及職業資料

屬性	第一階段	第二階段	第三階段	升至第四階段的道具	第四階段
步兵	武士 野狼	劍士 巨人	俠客 牛頭人	勇者的祕石	勇者 國王 女王 皇帝 大將軍
僧侶	教士	神父	資深神父	白魔法之書	教宗
僧侶	主教	遊俠	聖者	神聖象徵	賢人 公主
魔步	邪教教徒	護法	祭司	黑魔法之書	大法師
魔步	巫師	魔法師	闇黑魔法師	魔法象徵	大魔法師
弓兵	獵人	弓箭手	狙擊手	阿波羅之箭	遊騎兵
弓兵	席卡獵人	席卡弓箭手	席卡狙擊手		—
騎弓	弓箭騎士	弩弓騎士	弩弓貴族	命運之箭	神箭手
騎馬	戰士	銀戰士	聖騎兵	騎馬的徽章	皇宮騎兵 聖戰士
水兵	水騎士 六頭女妖	水魔騎士 水鬼	水魔貴族 水龍	人魚的淚	水魔將軍
水兵	水兵	海盜	船長		—
特馬	獨角獸騎士 鳥獸	白馬騎士 地獄犬	白馬貴族 獅王	太古的化石卵	騎士團長 貝比摩斯
槍兵	槍兵	高級槍兵	將軍	溼卡散哈之書	聖戰士
槍兵	長矛兵	席卡槍兵	席卡席卡槍兵	溼卡散哈之書	騎士團長 元帥
飛兵	神鷹戰士 地蟲	龍騎士 飛龍	龍貴族 人面獅身獸	天空之翼	聖龍騎士 神鵰
盜賊	小偷	盜賊	暗殺者	秘傳書	忍者
魔族	夢魔	撒丘巴斯	大惡魔	魔界的水	惡魔貴族
靈	幽靈	死靈	惡靈	死靈的血	死神
龍	巨龍	混沌之龍	巴哈姆特	魔龍石	神龍

各章節可找到之隱藏道具

在每個關卡中，會有某個位置看起來特別奇怪（有些是在不顯眼的地點），只要採上去那個位置就可能可以找到隱藏在這關的道具。因篇幅關係，各關卡的詳細位置無法一一列出，現僅列出各章節可找到的道具，玩家在遊戲中請多花點時間四下搜索一番。

章節	隱藏道具
第 1 章	魔力草、魔力草
第 2 章	魔力草、神之饌
第 3 章	神酒、血腥長槍
第 4 章	艾基魯頭盔（可使會心一擊的機率上昇）、魔力草
第 5 章	拉烏林戒指、惡魔之斧、聖王的護符
第 6 章	蓋拉魯喇叭
第 7 章	草薙之劍
第 8 章	天女羽衣
第 9 章	護身符、黑暗法衣（魔法耐性上昇）

章節	隱藏道具
第 10章	艾亞尼亞斯之鎧、魔法比基尼
第 11章	阿提米斯之弓
第 12章	黑衣束
第 13章	無
第 14章	長槍、神槍
第 15章	黑暗法衣、硬弓、苦無、阿基里斯盾
第 16章	不死王之證、衆神的祝福
第 17章	精靈石戒指（部隊全員有耐魔法效果）、光之面紗、星之耳環
第 18章	阿波羅之箭
第 19章	魔龍石、黑魔法之書
第 20章	魔法象徵
第 21章	森的古文字、白魔法之書
第 22章	魔界之水
第 23章	神聖象徵、人魚之淚
第 24章	命運之箭
第 25章	古文之斧
第 26章	勇者的祕石、古文之石

章節	隱藏道具
第 27章	無
第 28章	村正、死靈之血
第 29章	天空之翼、太古的化石卵
第 30章	溼卡散哈之書
第 31章	眾神的祝福、秘傳書
第 32章	星之耳環、石中劍
第 33章	繆西魯尼魯之槌、美基裘魯斯（男性專用，強度+10%）
第 34章	凱・波魯庫（槍類武器）
第 35章	神之槍

章節	隱藏道具
第 36章	無
隱藏關1	無
隱藏關2	龍王之杖、血之盟約
隱藏關3	鐵啞鈴、凡士林、魔力草
隱藏關4	霸王首飾、阿沙魯多全身鎧
隱藏關5	無



道具一覽表

名稱	使用效果
魔力草	MP回復20
古文之石	等級下降5級（可在高等級時下降以較好賺經驗值）
神酒	等級上昇1級
神之饌	傭兵的雇用最大數+1
武勇之種	攻擊修正+1
氣力之葉	防禦修正+1
智慧果實	知力+1
力量果實	攻擊力+1
體力果實	HP+1
防護果實	防禦力+1
勇者的祕石	使特定的步兵轉職成最高職業
騎士的徽章	使特定的騎馬轉職成最高職業
太古的化石卵	使特定的特馬轉職成最高職業
溼卡散哈之書	使特定的槍兵轉職成最高職業
天空之翼	使特定的飛兵轉職成最高職業
秘傳書	使特定的盜賊轉職成最高職業
魔界之水	使魔族屬性的聖獸傑庫拉轉職成最高職業
死靈之血	使靈屬性的聖獸傑庫拉轉職成最高職業
魔龍石	使龍屬性的聖獸傑庫拉轉職成最高職業

名稱	使用效果
白魔法之書	使特定的僧侶轉職成最高職業
神聖象徵	使特定的僧侶轉職成最高職業
黑魔法之書	使特定的魔步轉職成最高職業
魔法象徵	使特定的魔步轉職成最高職業
阿波羅之箭	使特定的弓兵轉職成最高職業
命運之箭	使特定的騎弓轉職成最高職業
人魚之淚	使特定的水兵轉職成最高職業
眾神的祝福	可提昇職業等級
土的古文字	使迪哈魯特追加步兵屬性
風的古文字	使迪哈魯特追加騎馬屬性
光的古文字	使迪哈魯特追加僧侶屬性
天的古文字	使迪哈魯特追加飛兵屬性
水的古文字	使迪哈魯特追加水兵屬性
雷的古文字	使迪哈魯特追加槍兵屬性
森的古文字	使迪哈魯特追加弓兵屬性
炎的古文字	使迪哈魯特追加魔步屬性
靈的古文字	使聖獸傑庫拉追加靈屬性
龍的古文字	使聖獸傑庫拉追加龍屬性
惡魔古文字	使聖獸傑庫拉追加魔族屬性

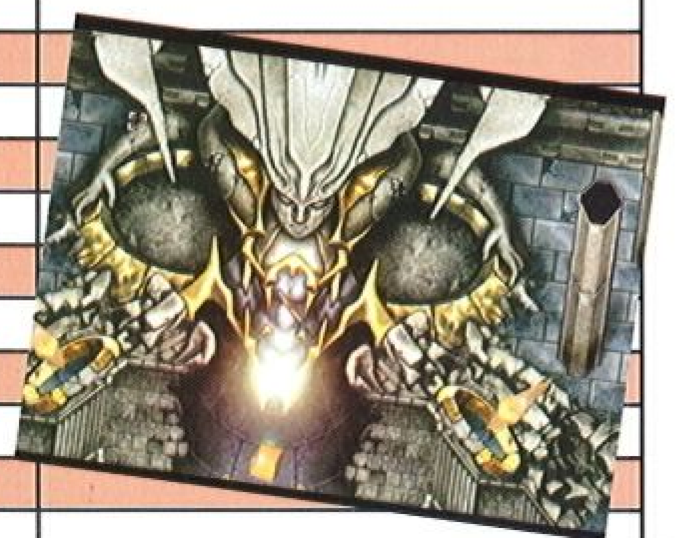
魔法資料

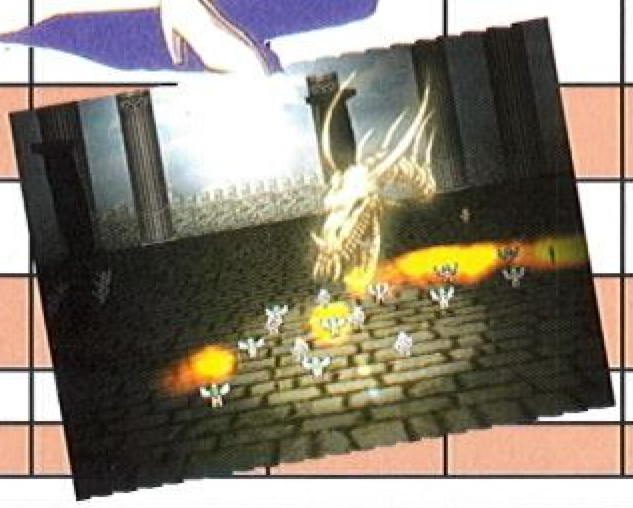
種類	名稱	屬性	射程	範圍	MP	咏唱時間	效果
攻擊魔法	火焰	火	12	部隊	3	20	放射出火焰燒向敵方
攻擊魔法	火焰球	火	9	8	6	40	在敵方中心產生大爆炸
攻擊魔法	冰吹雪	冰	10	部隊	3	20	放射出冷氣將敵人冰楝
攻擊魔法	暴風雪	冰	7	5	6	40	引起暴風雪使敵方造成大傷害
攻擊魔法	落雷	雷	14	部隊	4	20	引發落雷攻擊敵人
攻擊魔法	閃電風暴	雷	11	6	7	40	引起有如風暴般的閃電狂掃敵方
攻擊魔法	風刃	風	16	部隊	4	20	引起強烈真空波割傷敵方
攻擊魔法	龍卷風	風	13	10	8	40	招來龍捲風襲捲敵方
攻擊魔法	地鳴	地	0	15	20	70	引起大地震另地面上的敵人損傷
攻擊魔法	美丁歐	無	20	5	16	75	落下巨大隕石攻擊敵方
攻擊魔法	聖焰	聖	10	6	6	40	射出帶有神聖屬性的火炎
攻擊魔法	禱告	聖	0	12	8	15	不死系的傭兵立即死亡
攻擊魔法	HP奪取術	精神	10	7	4	30	奪取敵方的HP來回復自身的HP
攻擊魔法	MP奪取術	精神	10	7	1	35	奪取敵方的MP來回復自身的MP
攻擊魔法	能源波	無	3	單體	12	60	放射強力念動波攻擊敵方
	催眠	精神	10	部隊	10	70	使敵方進入睡眠狀態

魔法資料

種類	名稱	屬性	射程	範圍	MP	詠唱時間	效果
攻擊補助魔法	混亂	精神	13	部隊	3	25	使敵方不分敵我亂攻擊
	虛弱	精神	15	部隊	8	50	使敵方攻擊力、防禦力變原本4/3
	封印	精神	13	部隊	4	35	使敵方無法施放魔法
	分神	精神	10	部隊	8	40	使敵方魔法耐性暫時減15
防禦魔法	防護盾1		14	部隊	3	10	防禦力暫時增加8
	防護盾2		14	部隊	6	30	防禦力暫時增加12
	鬥魂1		14	部隊	3	10	攻擊力暫時增加8
	鬥魂2		14	部隊	6	30	攻擊力暫時增加12
	加速		10	部隊	5	20	移動力暫時增加8
	魔法護盾		14	部隊	5	30	魔法耐性暫時增加15
治療魔法	比魯1		16	2	3	10	HP回復15~35
	比魯2		16	2	6	30	HP回復30~50
	比魯3		16	2	8	50	HP完全回復
	佛斯比魯1		14	部隊	5	20	HP回復15~35
	佛斯比魯2		14	部隊	8	40	HP回復30~50
	佛斯比魯3		14	部隊	12	60	HP完全回復
移動魔法	瞬間移動		40	部隊	8	50	可使我方瞬間移動到地圖上任何地方
召喚魔法	半妖精				12	80	
	風之精靈				15	80	
	火精靈伊芙利特				18	80	
	戰女神				23	80	
	戰神				25	80	
	獨眼巨人				28	80	
	波特				10	80	
	莉莉斯				15	80	
	巴布梅德				20	80	
	尼夫丘				23	80	
	龍殭屍				25	80	
	蒼蠅王				30	80	
	耶路姆卡魯多				25	90	裝備蓋拉魯喇叭時可召喚
	法立魯				30	90	裝備克雷伊布尼魯時可召喚
	吸血鬼貴族				40	90	裝備不死王證明時，部隊中有召喚從波特到蒼蠅王中任一種時可召喚
	不死鳥菲尼克斯				38	90	裝備生命之杖或炎之寶珠時，部隊中有召喚從半妖精到獨眼巨人時可召喚
	光之女神				45	90	裝備聖之杖或女神之袍或天使之羽時，部隊中有戰神或獨眼巨人時可召喚
	混沌之王				45	90	裝備闇之杖或闇之法衣或血的盟約時，部隊中有龍殭屍或蒼蠅王時可召喚
	地獄大使				40	90	裝備闇之法衣時，部隊中有召喚從波特到蒼蠅王中任一種時可召喚
	龍爵士				35	90	裝備龍王之杖或龍之盾時可召喚
	建築工人				30	90	裝備鐵啞鈴或凡士林時可召喚







特殊裝備一覽表

名稱	攻	防	攻修	防修	射程	知力	備註
寶玉							使用特殊寶石製成的小珠
魔法護環						+5	擁有魔法之力的圓環
護符			+5	+5			神社求來的護身符
蓋拉魯喇叭			+10	+5			可召喚特殊兵種
不死王之證			+2		+2		可召喚特殊兵種
克雷伊布尼魯	+3	+1					可召喚特殊兵種
天使的翅膀			+3	+5			可召喚特殊兵種
血的盟約			+7	+3			可召喚特殊兵種
火炎寶玉					+1		可召喚特殊兵種
盟主護符				+8		+15	
十字架				+2			
項鍊							
紅色織物							

特殊裝備一覽表

名稱	攻	防	攻修	防修	射程	知力	備註
寶玉							使用特殊寶石製成的小珠
魔法護環						+5	擁有魔法之力的圓環
護符			+5	+5			神社求來的護身符
蓋拉魯喇叭			+10	+5			可召喚特殊兵種
不死王之證			+2		+2		可召喚特殊兵種
克雷伊布尼魯	+3	+1					可召喚特殊兵種
天使的翅膀			+3	+5			可召喚特殊兵種
血的盟約			+7	+3			可召喚特殊兵種
火炎寶玉					+1		可召喚特殊兵種
盟主護符				+8		+15	
十字架				+2			
項鍊							
紅色織物							



前進隱藏關卡

（以下關於對話選項的翻譯，可能會跟遊戲中的選項不符，不過那只是佔少數，還是要依遊戲為準，意思大致上差不多，還請多指教 ^0^）



劇情選擇

在讀取進度時，只要將游標移動至第一個讀取檔以外的讀取檔（也就是移到第二、第三、第四的讀取檔上），然後依序鍵入下、Tab、上、Tab、Tab，即可選擇已玩過的劇情重玩，要進入隱藏關卡4、5就得利用這個方法。

隱藏關卡1 森林裡的牛丼飯

勝利條件：蓋魯全滅、20回合內進入店中
失敗條件：成員死亡、20回合內未能進入店內



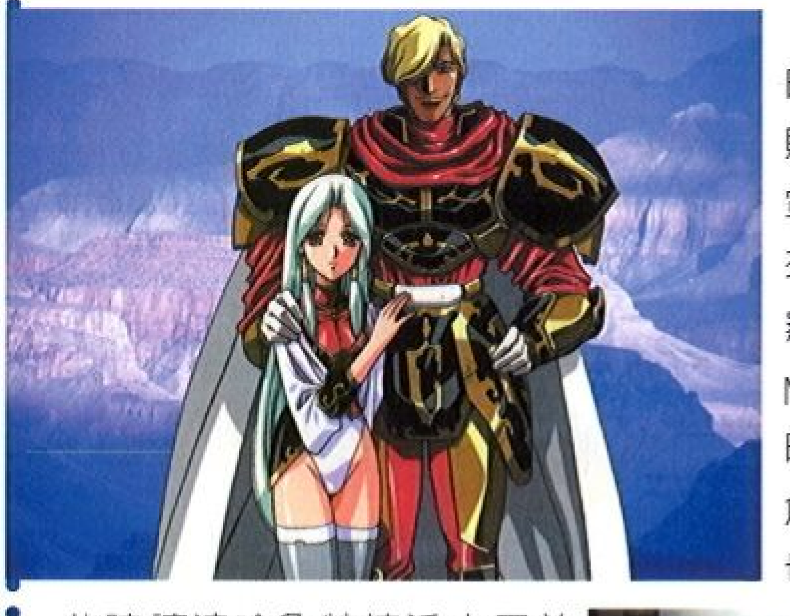
在第4章的第2回合的時候，使迪哈魯特和路因靠近，如此迪哈魯特就會叫路因給村人們下指示。這時指示路因往西邊逃，然後再讓迪哈魯特接近皮耶魯，皮耶魯會問說：「往西邊逃真的是對的嗎？」，就回答他：「憑感覺往這個方向試看看」。等第4章過了之後，帝亞莉絲就會發出疑問，這時候回答說：「應該是吧！」的話，遊戲就不會先進入到第5章，而會先來到這個隱藏章節喔！



在這關，只要在20回合內進到店中跟店主點餐就可以了，一碗要250P，吃了的話可是大有好處喔！這邊的敵人都是蓋魯，可使用僧侶的傭兵武鬥僧來攻擊，武鬥僧正是蓋魯的天敵。

隱藏關卡2 歷代的英雄們

勝利條件：打敗雷丁及艾爾文
失敗條件：迪哈魯特死亡



在第10章時，首先要擊敗K·席卡依羅軍，這麼一來，K·席卡依羅就會成為NPC。於此同時，地圖右下角的德·卡尼也會成為NPC，此時讓迪哈魯特接近卡尼並向他說：「快點治療傷勢吧！」，然後再接近席卡依羅。這時會出現選項，向他回答說：「希望」。再來讓迪哈魯特靠近蘇菲亞，拜託他「幫我去拿下石頭」，接著讓蘇菲亞接近席卡依羅。實行以上步驟再過關的話，就會進入隱藏關了。



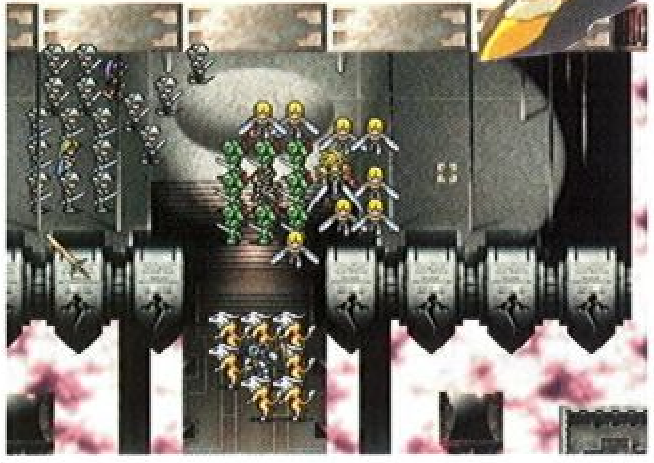
在這關中，可遇到以前一代及二代的主角為了主角這個寶座而產生激烈爭奪，迪哈魯特看到這種情形，想說自己也是夢幻系列的主角之一，於是也加入了這場混戰。

隱藏關卡3 男性美學與女王陛下

勝利條件：	打開地板、特定的女性到達王座
失敗條件：	迪哈魯特死亡、某位女性死亡



在第27章時，於地圖右下角、下方偏左、最左方中間各有一個圓形的藍色光點。讓迪蛤魯特踏上這三個藍色光點，就會各別出現選項。右下角的選擇「叩拜」；下方的選擇「匆忙跳舞」；左方的選擇「主角是個優良的師傅（可能是吧！還請自己試一下）」。然後打倒菲拉琪亞過了第27章，就可進入隱藏關卡。



此關中，由設計公司所推出的另一套射擊遊戲「超兄貴」裡頭的角色們會在這出現，看來這又是個搞笑的劇情了。除了勝利條件中的條件外，還有很多種方法喔！可自己多加嘗試。如果是讓潔西卡到達玉座而過關的話，從下個關卡起就可雇用名為「海坊主」的傭兵，這種傭兵看起來非常有趣，一定要雇用一次看看。

隱藏關卡4 最後的敵人

勝利條件：	擊敗亞魯特穆拉軍
失敗條件：	伙伴中任一人死亡

要進入這關首先要先過完第35章，然後再利用前面提到的選擇劇情的方法重新進入第34章，這時只要說服亞魯特穆拉的話就會過關，再來回答「輕鬆獲勝」的話，就會進入此關了。

在這關，之前曾經作戰過的敵人都會出現，連已經升天的人也都會登場哦！但在一開始，有某些特定的伙伴會被抓走，只要打倒特定的敵人，就可救出被抓走的特定伙伴（只要知道那位伙伴是跟誰結怨，就可知道打倒誰可救出誰了）。慢慢的累積伙伴，最後要的目的就是要打敗亞魯特穆拉。不過，敵人的等級很高，要沉著應戰。





隱藏關卡5 蓋魯家物語

勝利條件：	消滅蓋魯
失敗條件：	迪哈魯特死亡





首先，先過了第25章，再利用前面所提的選擇劇情的方法，就會發現在劇情選項中多了一個新的選項「SCENARIO ？5」，選擇之後就可來到這個溫馨感人的關卡了。

在這關中，蓋魯一家原本和平的在一間廢屋中生活，可是卻被不識相的主角們騷擾，導致蓋魯一家家破人亡。從這關中可以看到怪物們溫馨的一面，並不是所有的怪物都是為非作歹，也有像蓋魯一家這樣乞求一個平靜的生活。附帶一提，當這關結束的話，遊戲也隨之GAME OVER。

真正的結局

在第34章時，如果沒有達成某些條件的的話，就會進入較不完全的結局畫面。為了能看到真正的結局，就必須完成以下的條件：



1.芙雷亞公主加入陣中（第7章時，主角決不能攻擊芙雷亞，並承受芙雷亞的攻擊；第14章時，迪哈魯特靠近芙雷亞時會出現對話選項，選擇「收劍吧！芙雷亞」；第17章時，迪哈魯特靠近芙雷亞時會出現對話選項，選擇「把煩惱說出來吧」。那麼在第31章時芙雷亞就會加入）

2.在第33章的告白中成功（不論告白對象是誰均可）

3.將聖劍蘭古利沙裝備在任一人身上（大部分都是裝備在主角身上）

4.在第34章讓迪哈魯特或艾馬林克接近法娜並說服她，使法娜成為NPC角色

5.最重要的部分，也就是由裝備聖劍蘭古利沙的角色為亞魯特穆拉補上最後的一劍

只要完成以上步驟，就可進入到第35章見到真正的敵人。最後一提，過關後會依選項以及女性的友好度而各有不同的結局，努力讓決局變成最好的吧！

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長

軍 餉 900 元

另贈雜誌一期



愛情少尉

軍 餉 700 元

另贈雜誌一期



魔鬼班長

軍 餉 500 元

另贈雜誌一期



超級上將

軍 餉1200元

另贈雜誌一期



菜鳥天兵

軍 餉 350 元

另贈雜誌一期



厄夜驚悚　敵人秀逗秀逗

在遊戲中進行中進入下列密碼

密碼	效果
gathering	不死模式
giveallammo	獲得100子彈
crossbow	獲得十字弓
tommygun	獲得衝鋒槍
beavis	獲得火焰發射器
shotgun	獲得散彈槍
flametip	獲得火箭
battery	獲得充電後的手電筒
skeletonkey	獲得萬用鑰矢
winblows	獲得全部武器
bighead	人物大頭
freeze	敵人AI變笨

●ERIC-X

春秋英雄傳　只要有錢，什麼都能買



●曹弘毅

在遊戲資料夾中（Program Files\Inventec Online\Dragon\）新增20000103.txt這個檔案（在Dragon目錄中，按滑鼠右鍵在選擇“開新檔案”中的純文字文件，再把這個檔案重新命名為20000103.txt即可），然後在遊戲中直接鍵入下列按鍵





M = 五行各加至999999
R = 顯示全部地圖
U = 道德升一級
V = 立即獲得勝利
D = 立即獲得失敗
W = 畫面出現格子（回復原狀）

（以下秘技需先按F12再加下面按鍵）

A = 學會全部法術，各加11級
Q = 學會全部法術，各加6級
S = 學會全部法術，各加1級
I = 道具欄內多一項物品
F1 = 陰陽士：可買各種符咒
F2 = 鐵匠：可買各類兵刃鎧甲
F3 = 相劍師：可買各類寶貝和神器
F4 = 閒散人：招募仙族的戰士
F5 = 大學士：招募神族的鬥士
F6 = 聚賢莊主：招募人類的戰士
F7 = 靈鬼使：招募冥族的戰士
F8 = 御獸師：招募妖族的戰士
F9 = 香火術士：可買法術書和祕笈

聖石傳說　血量無限增加





●黃耀德

只要先向秦假仙購得鳳凰簪，然後再裝備白蓮簪或琉璃簪，然後再換鳳凰簪…一直來回裝備就可看見生命力不斷的增加了。





風色幻想SP～封神之刻　作弊模式我最愛





在遊戲中，先讓環狀指令開著（即有移動、攻擊、狀態…等的環形指令系統）放著不動，過了約60秒會順時針旋轉，此時請再等60秒會呈現逆時針旋轉，然後按下WFSPFY即可啓動秘技（若成功啓動，您會聽到一聲音效聲，之後密技模式打開），啓動後鍵入以下按鍵即有其功能

●飛漣



F2 ＝ 等級不變，99級實力

F3 ＝ 可看見所有寶物地點（包括隱藏寶物）

F4 ＝ 可以直接得到全部的徽章

F5 ＝ 我方角色全滅（即為自告戰敗，投降認輸）

F6 ＝ 敵方角色全滅（即為立刻獲勝，直奔下關）

F7 ＝ 滑鼠游標所指的角色HP，MP，POW全部補滿

F9 ＝ 滑鼠游標指到的角色立刻死亡

PS.若秘技成功啓動則以上功能無限使用，而且只要沒離開遊戲，連存的舊進度也適用，不需重新啓動。在使用以上秘技時可能會造成當機，故請小心運用！



熱舞2000　開啓隱藏模式

只要照著以下的步驟，就能開啓新的跳舞模式

●不知名



進入遊戲後會多加這兩個模式

1.先打開記事本

2.利用“開啓舊檔”的方式，開啓“C:\Program Files\CyberGroove\sam.h”〔開啓舊檔時，將檔案類型（T）更換為所有的檔案〕

3.找到該檔案內的參數

ms_bExtraModeIsShowed=0

ms_bLastExtraModeIsShowed=0

ms_bJamModeIsShowed=0

ms_bLastJamModeIsShowed=0

4.將這四個0改成1，存檔，就可以了



秘技偵查營

鹿鼎記2　賺錢小秘方



在北京城的舊書攤買三本書只要56元，拿去賣一本可賣50元。拿去染房染色，一本可賣100元。別以為就如此而已，拿給算命先生題字，做成四十二章經的偽書，一本可賣500元呢！（染色和題字都不用錢）

●VINCE







熱血躲避球　不用打就勝利



比賽中按F1鍵可直接獲勝



●K



迅雷先鋒3　無敵特攻小組



電玩小霸王　700少尉 遊戲中按下Shift鍵及～鍵來帶出控制視窗，再輸入下列密碼

密碼	功效
iamleet	目前任務成功
johnwoo	慢鏡頭
swatlord	整個小隊都無敵
biggerpockets	無限彈藥
casual	小隊缺少褲子和襯衫
doubleshot	開火速度增加
nc17	使受傷時流血更多
noshades	夜晚的任務變白天
hotstuff	嫌疑犯很難被殺死
justin	嫌疑犯決不投降

●電玩小霸王


祥獅獻瑞
神魔至尊傳
天地劫
好評熱賣中



銳不可擋
預定千禧年
二月士號疾風上市
THE FIGHTING BLAST
疾風少年隊
新世紀校園RPG
TEL:(07)291-2697 DYNASTY 漢堂國際
http://www.dynasty.com.tw

漢堂國際資訊有限公司
DYNASTY
高雄市前金區中正四路211號13樓之2
Http://www.dynasty.com.tw
E-mail:dynasty@tptsl.seed.net.tw
TEL:07-2722606 服務專線：07-2912697

千禧福袋

電腦佈景主題系列光碟

金 銀

元月十日
各大電腦門市及7-11以外的便利商店都可以買的到哦！

跨入公元兩千年，您的電腦是否逃過了千禧蟲危機？爲了恭禧所有的電腦浴火重生，本公司全體美術菁英特地聯手推出------**千禧福袋** 電腦佈景主題系列光碟！

什麼是電腦佈景主題？

包含了四個基本的桌面圖示、十三種常用滑鼠游標、開開關機畫面、桌面底圖案及常用的九個音效檔。讓您在操作電腦時，能夠有另一種兼具趣味與變化性的選擇。

千禧福袋有些什麼內容？

金福袋：內容集合了唯美抒情、精緻現代、活潑可愛，還有另類風格等八組。

銀福袋：內容以漢堂國際所製作發行的遊戲爲發揮主題，有天地劫、炎龍騎士團與疾風少年隊等八組。

物超所值，遊戲玩家們絕對不能錯過哦！

千禧改裝價 99 元



驚人的鏡射效果
炫麗召喚獸特效
多變化轉職系統
斷劍傳說
聖戒風雲
可旋轉及任意縮放的即時 3D 場景
歡迎對遊戲懷有滿腔
熱血的人員加入我們
徵:程式.美術.企劃.
安峻科技股份有限公司
電話: 02-2253-5766
地址:台北縣板橋市文化路二段 182 巷 3 弄 72 號 7 樓
我們的網址 :http://big5.com/安峻科技
:http://www.pcsoft.com.tw

創造歷史的浪漫戰略RPG 純中文傳唱版



亞修

背負時代責任的男子

綽號"黑疾風"的劍術高手，
由於他擔負了秘密任務的關係，
陷入了有關舊王朝時代珍寶的陰謀裏，
同時引出許多埋葬已久的秘密。



琳恩

懷著傷痛成長的女勇者

旅行漂泊的女傭兵。
生命中的陰霾使她遺棄了同伴
背叛的名字、無奈的宿命，
她的未來究竟何去何從？



薩莉雅

勇敢純真的少女魔法師

個性開朗爽快的女子。
一邊享受工作，一邊尋找理想的情人，
令人著迷的迷糊俏皮個性
將會為漫長冒險帶來無限的可能。



撒慕德拉

流浪時空的魔之導師

傳說中的大魔道士。
遭到弟子陷害，又被流放時空縫隙而喪失魔力，
使其顯得頑固又刻薄，
但現在阻止黑暗吞沒一切才是最重要的。



凱恩

因怨恨而生的戰士

帶領著冷酷無情的軍隊，
冷血且強硬的屠殺一切的反抗，
始終視亞修為命中注定的對手，
為求勝利，他將不惜犧牲毀滅自己的靈魂。



超動感一百八十度
旋轉立體戰鬥平面



史詩般的豪情
動人的故事情節



七種特殊人物屬性
多樣化戰略攻防



特殊轉職設計
人物特質多樣變化


ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS®
~失われた古代文明~
© 1996 1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
喚醒遺落大地的力量
尋找時代新生的希望
古老的記憶—
並非只烙印著遺忘的身影
文明的消逝—
卻隱藏了那永久失落的感覺
也許在那編織流浪的世紀
已留不住那顆屬於真誠飄泊的心
失落的古文明


風雲
之
天下會
震鬼神的人物
大逆轉的劇情
驚天地的戰鬪
問故事誰最精彩
論遊戲誰最經典
正宗風雲 深得我心
謎像視覺工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
蟬聯冠軍寶座最多次與玩家最佳口碑之經典遊戲


一九九九黃易武俠遊戲超新派
為了俠義。
少年傳鷹義無反顧血濺驚雁宮！
為了愛情，
少年傳鷹不顧一切躍入十絕關！
破碎虛空
黃易
奪寶的豪氣
江湖的情仇
武林的恩恩怨怨．．．
就讓大師黃易
與你一起征服
【破碎虛空】的
遊戲武俠新浪潮！
研發製作 北斗星工作室
出版發行 智冠科技股份有限公司

荷花仙子

圓明園之濂溪樂處

尋找被遺忘的愛情音符

探索已失落的歷史軌跡

風流多情的咸豐皇帝，

與婀娜多姿的荷花春，

他們之間有什麼動人的樂章？

走一趟圓明園之旅，

發現新悸動！





中國樂風配樂

古典風雅的中國配樂，更顯浪漫氣息。



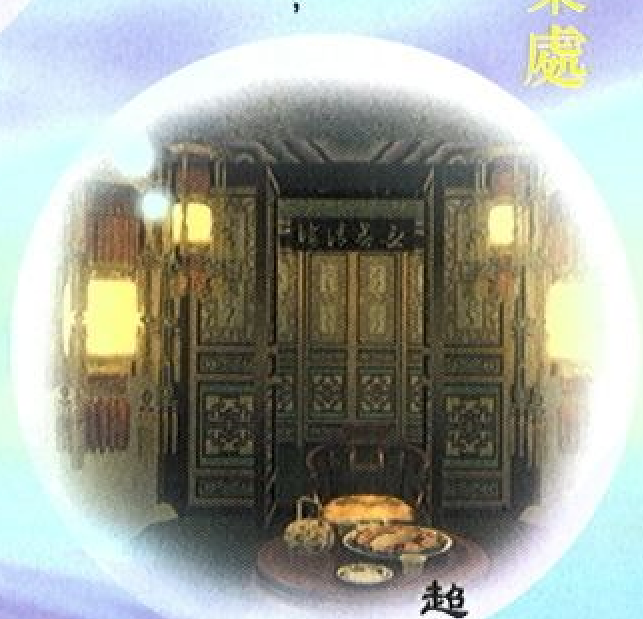
嚴謹認真的歷史考據

上至建築、藝術，下至古玩、樂器，全部根據清朝文獻考究而來。



第一人稱的遊戲進行方式

玩家扮演主角咸豐皇帝，進入圓明園緬懷與荷花春的愛情點滴。



超過二十個遊戲場景

從飛瀑流泉、亭臺樓閣，讓你完全徜徉在幽靜古意的圓明園中。

維妙維肖的3D圖像

最先進利用的軟體，將中國最富麗堂皇的圓明園細致展現。

QuickTime™ XING XING

代理發行/

智冠科技股份有限公司


幻之國度
ALEMUDER
夢幻的國度，夢幻的故事……
研發製作 致文有限公司
出版發行
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

Enhancible Card Game

Arcane Dragons

黃道之龍

中國魔法牌黃道之龍千禧公開賽
暨一級試煉法師資格考試



活動地點：台北世貿廣場多媒體育樂展會場
智冠科技展覽會場
地　　址：台北市信義路五段5號
活動規則：規則依據黃道之龍比賽規則，採標準賽制。
活動時間：2月26～27兩日舉辦預賽暨黃道之龍一級試煉法師資格考試。
2月28日舉行總決賽。
報 名 費：公開賽現場繳交200元。一級試煉法師資格考試免費用。
獎勵方式：一、參賽者贈送紀念卡“天帝”一張。
二、決賽前八強：
第一名獎金新台幣一萬元，基礎組合一大盒。
第二名獎金新台幣伍千元，基礎組合一大盒。
第三名(取2位)獎金三千元，基礎組合一大盒。
第四名(取4位)獎金一千元，基礎組合一大盒。
三、一級試煉法師考試通過者發給證書及裁判證一張。
參加辦法：預賽以預約報名或現場報名。預賽前十二名晉級總決賽。
報名方法：請填寫報名表郵寄至高雄市前鎮區擴建路1-21號12樓
新廣部 黃道之龍收。
洽詢專線：07-8150988轉239。



Rage
Software plc
Pentium III
全球發表會
展示遊戲
超炫的畫面！勁爆的視覺感受！
超正！超水準的杜比 3D 環繞音效！
嘿~千萬別忘了把你最正的電腦喇叭開到最大聲！
超清晰的三度空間音效，連敵人最細微的開砲方向，你都聽的到！
包你玩的手心流汗！全身熱血沸騰！
多樣武器！多重威力！
全球獨家網路版對戰遊戲！
完全中文化
+網路版
威力掃蕩
EXPENDABLE
千禧年威力熱賣中
NewWorld給威力掃蕩 整體評價高達四顆星半——
視覺表現更榮獲最高榮譽五顆星！
"結合了每一個可能的特效和音效而堆砌而成的威力掃蕩，讓你的眼睛和耳朵一齊來享受這一場終極饗宴… 我必須說它是少數幾個我願意放在桌面上的遊戲"—— NewWorld by Bob Mandel
"它豐富的遊戲度毫不遜色於它的細緻圖像…我甚至願意說它可能是有史以來最棒的遊戲"——PC ZONE by Paul Presley
特價 890 元
全家
便利商店
3D
3D ACCELERATOR
CARD REQUIRED
■NVIDIA Awards High I.Q "Best-of-class" to EXPENDABLE
SIDEWINDER © 1995 Microsoft Corporation.All right reserved. The Sidewinder logo is a trademark of Microsoft Corporation. 3DFx Interactive © 1997 3DFx Interactive Inc. All right reserved. The 3DFx Interactive logo is a trademark of 3DFx Interactive Inc. 3Dlabs and permedia © 1997 3Dlabs Inc. All right reserved. The 3Dlabs and permedia logos are a trademark of 3Dlabs Inc. All other respective trademarks and copyrights recognised.
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
飛拓 國際
Frontier Information Enterprise

遊戲解剖室

遊戲類別名詞解釋

●角色扮演（Role Playing Game,RPG）
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

●冒險遊戲（Adventure Game,AVG）
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

●模擬遊戲（Simulation Game,SIM）
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

●策略遊戲（Strategy Game,SLG）
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

●動作遊戲（Action Game,ACT）
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

●運動遊戲（Sports Game）
模擬某項運動之過程。

●益智遊戲（Puzzle Game）
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。

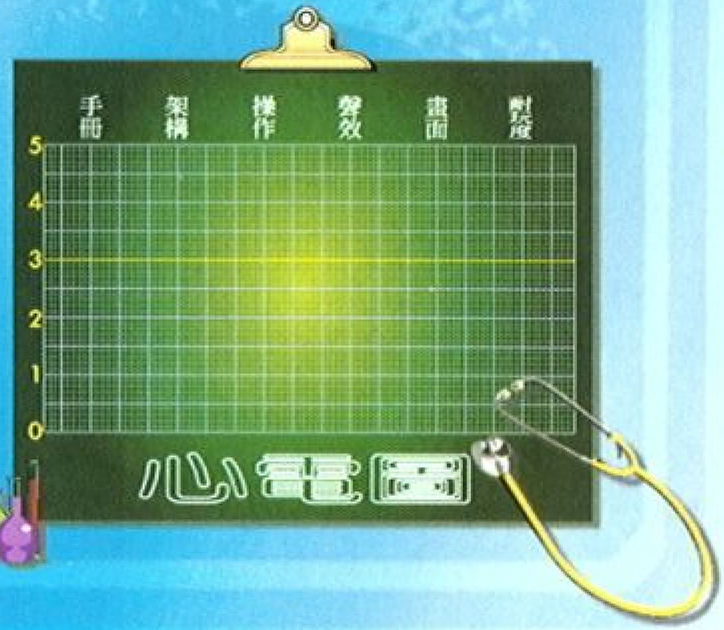
●棋盤遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

國外代理

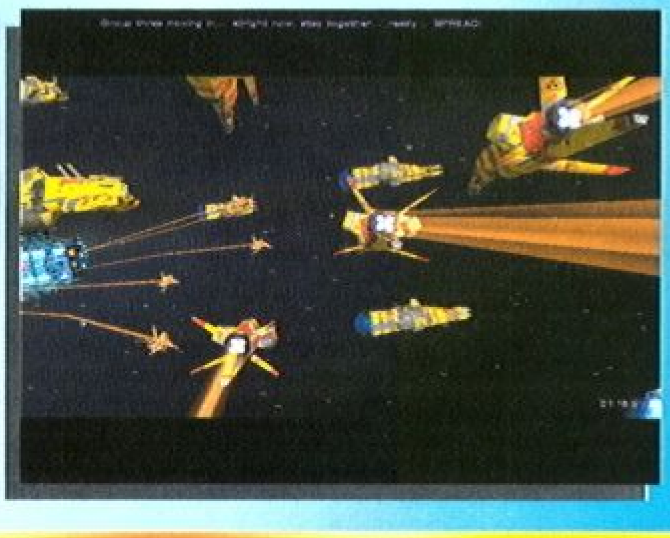
太空戰士八……………95
魔域幻境　武林大會…95
萬艦齊發………………95
雷神之鎚 3……………85
法老……………………85
三國志INTERNET………90
王國興亡錄……………85
印第安那瓊斯之末日危機…95

心電圖

評分項目共分為手冊、劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、心跳值等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分 1～5 級，心跳值為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100分。



本月推薦



萬艦齊發

太空戰士八





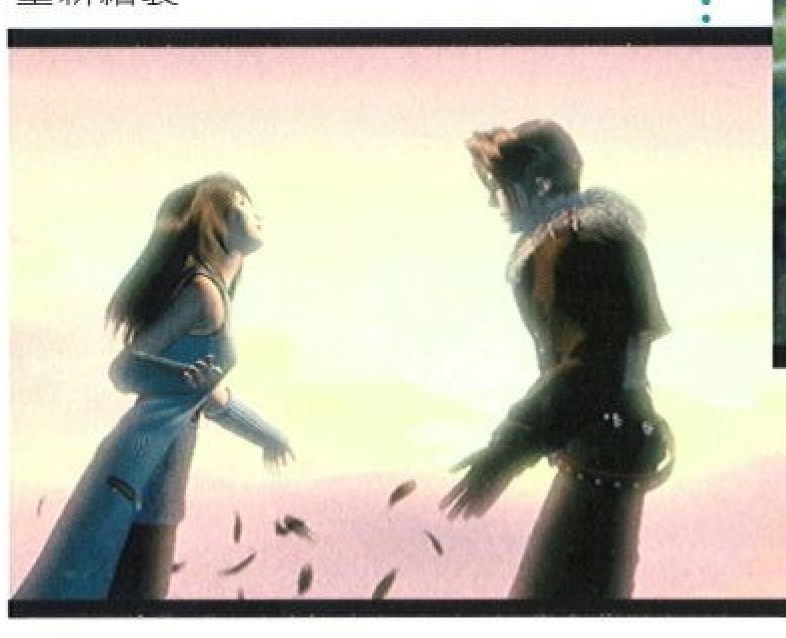
基本規格

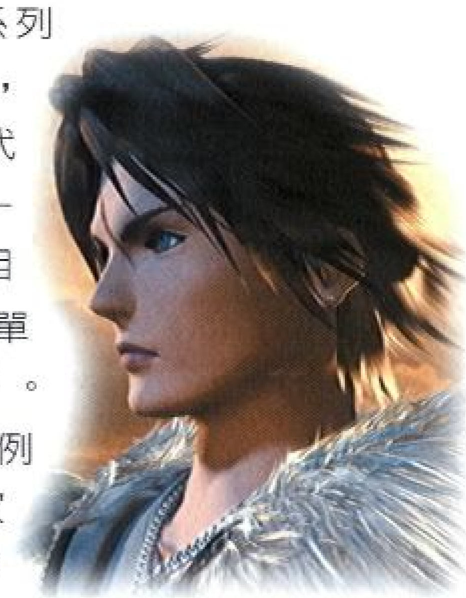
機　型	PII266
記憶體	32MB
音　效	DirectX
顯　示	8MB的3D卡
光碟機	8X
操　作	K、J

測試配備

機　型	PIII500
記憶體	96MB
音　效	SB Live
顯　示	Voodoo 2
光碟機	32X
操　作	轉接介面+PS震動手把

PS上的RPG強作『FINAL FANTASY Ⅷ』(以下簡稱FF8)，在衆所期待之下，經歷了將近一年時間的移植之後，終於推出了個人電腦版。由於前一次移植PC版的FF7，以『完全忠實的移植度』讓許多的玩家跌破了眼鏡。原來在PS上以電視顯示的水準搬到電腦螢幕上時簡直只能用『慘不忍睹』四個字來形容。SQUARE有鑑於此，這次在移植FF8的時候，特別將畫面品質全面提昇，尤其是更加強了遊戲中所有3D動畫的畫質。640X480的高解析度動畫，完全的超越了以往PS的動畫水準，品質令人激賞，看過的人真的應該再看一次。遊戲的顯示畫面基本上還過的去，人物的貼圖由於解析度的關係看起來也比較細緻。至於遊戲場景的部份，感覺上解析度並不是很高，馬賽克的現象還是明顯可見，不過並不是很嚴重，所以沒有辦法確定是否真的有重新繪製。





FF系列的遊戲，除了二代以外，一直都是相當的簡單易上手。FF8亦不例外，玩家幾乎不用花很多的腦筋在武器裝備或是角色的升級上面。在系統的設定上，敵方角色是會隨著遊戲角色的強度提升的。遊戲中除了適時地改造遊戲角色的武器來增強能力外，並沒有任何有關防具的裝備設定。玩家只需要完全的沉浸享受在美麗龐大的遊戲劇情當中即可。遊戲本身並沒有多重路線的設定，不過確有不少不會影響到故事劇情的重要支線，這些支線多半存放著某些重要的物品，其中還有相當有趣的秘密事件，例如UFO等。



之前廣受FF玩家們歡迎的召喚獸（G.F.）系統，這一次變得更加的豐富了　。除了每隻召

喚獸的登場動畫完全重新繪製外，事實上，在FF8裡的召喚獸已經可以看做是NPC了。這些召喚獸本身除了與裝備者有著相性的關係以外，牠們還具有等級提昇與各項輔助遊戲角色的能力。而且隨著等級的提昇，亦會陸續的出現各種不同的新能力供玩家使用。比較奇特的是，其中有部份的召喚獸是屬於亂入型的，也就是以亂數的方式隨機出現，玩家並沒有辦法隨意召喚牠們進場戰鬥。至於魔法系統的方面則與以往的FF系列大不相同。這次玩家要使用魔法前，必須先以DRAW（抽取）指令在戰鬥中自敵方的角色身上吸取魔法。取得魔法之後就會存放在身上，每個魔法最多可以存放到100個。這些魔法除了可以用在幫助玩家戰鬥之外，它還可以用來裝備在遊戲的角色身上，藉以增強角色的能力，例如一些屬性的防禦，或是攻擊。



除了上述所介紹的系統之外，FF8裡還有一項很特別的系統，就是卡片系統。玩家可以在世界各地收集各種卡片來進行對戰，贏取其他NPC身上所攜帶的稀世珍貴卡。收集這些卡片除了可以用來和NPC交換以外，還可以轉換成玩家所需要的道具，對遊戲的進行有相當大的幫助。不過卡片遊戲具有一定的難度，想要贏取一張好卡片可不是一件容易的事，有時要靠點運氣才成。基本上，卡片遊戲是一項有趣的小遊戲，用來點綴FF8的遊戲內容。



如果說PC的FF8的玩家是受益最多的玩家，那可是一點也不為過。除了能享受到比以往PS還高的遊戲畫質以外，PC版FF8還直接就內附了以往在PS版時，必須要有Pocket-Station記憶卡才能下載遊玩的『陸行鳥世界』遊戲。當FF8安裝完畢後　，就會自動產生一個名為『Choco-boWorld』的捷徑。點選以後就會出現一個小視窗，這個小視窗裡顯示的畫面與PocketStation的黑白液晶畫面一模一樣。玩家在閒時無聊或是工作上網時，就可以打開這個小遊戲，讓陸行鳥在這個虛擬的世界裡冒險，並且幫玩家搜尋各式各樣道具。這些搜尋到的道具，還可以上傳到FF8的主要遊戲裡，幫助玩家進行冒險，真的是一舉數得。



無論如何，FF8的確是一部娛樂性非常高的遊戲。也許有部份玩家對於它的『角色扮演』性質感到質疑，但若是先不以RPG而論，就筆者眼裡看來，FF8完全是一部全新的作品。因為SQUARE在FF8中加入了許多的新嘗試以及技術，可說為遊戲又多樹立了一個新的典範，FF8絕對是FF系列中最成功的作品之一。不管是PS的老玩家還是尚未接觸過FF系列的新玩家來說，PC版的FINAL FANTASY Ⅷ絕對是一款值得購買的遊戲大作。還是那句話，『能超越FF的只有FF』，就讓我們一起期待下一代FF的到來。

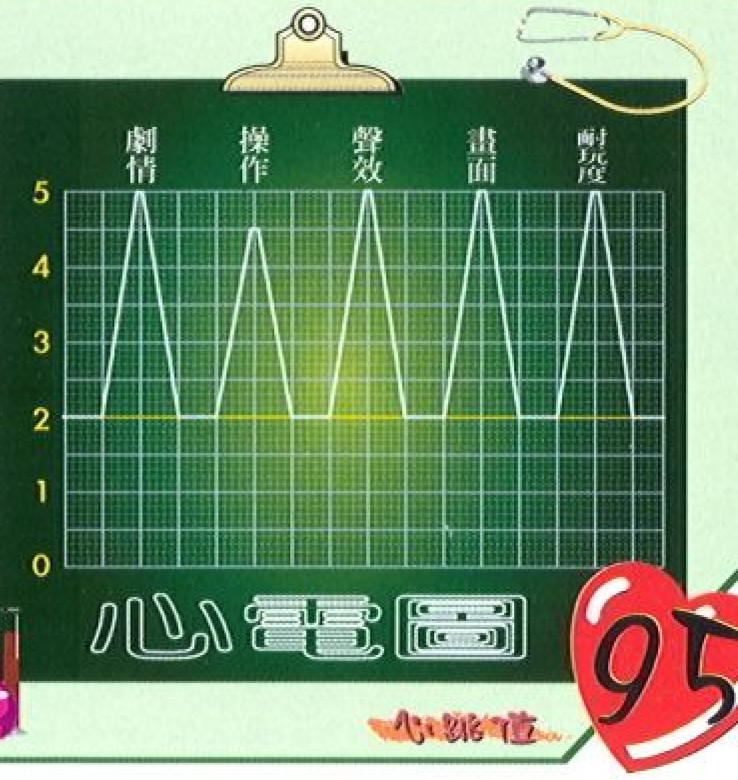


破關藥方



遊戲初期，要好好的善用召喚獸（G.F.）的能力。在FF8裡，召喚獸就是一切，提昇召喚獸的能力是相當重要的。盡量提昇召喚獸與裝備者的相性關係，相性越高，召喚的延遲時間也會越短。魔法數量吸取要吸收到100滿，裝備在角色身上才能得到最大的成效。當遊戲角色的HP值有了一定的程度以後，就可以使用連續極限技的技巧。方法是讓角色的HP值維持在HP最大值的四分之一處，當輪到該名角色攻擊時，若是使用極限技的箭頭沒有出現，便按下換人鍵，一直重複更換角色，直到該名角色可以使用極限技出現即可。若是這個技巧配合一些會讓角色產生無敵狀態的能力，例如女主角Rinoa的極限技小狗的月之守護，或者是聖戰之藥，那麼再厲害的敵人都可以輕易的解決。

本文作者／I'm.



95



基本規格

機　型：P-200	
記憶體：32MB	
音　效：WIN相容卡	
顯　示：SVGA	
光碟機：4X	操作：K

測試配備

機　型：P-233	
記憶體：96MB	
音　效：AW16	
顯　示：S3	
光碟機：48X	操作：K

最近遊戲界正興起一股網路遊戲之風潮。這類型遊戲通常都只能利用網際網路或是區域網路來進行遊戲，且其遊戲類型以RPG及第一人稱射擊遊戲為最大宗。



在國外，RPG部分最有名的莫過於網路創世紀（UO）及無盡的任務（EQ），這兩套軟體在國內都有代理商，且網路創世紀甚至已經中文化並架有台灣伺服機，相信玩家們應該不陌生才對，至於在第一人稱射擊遊戲方面，則有老字號QUAKE系列之最新力作QUAKE3與前一陣子的銀河生死鬥及現在筆者要介紹的魔域幻境之武林大會等。

雖然支援區域網路對戰早就是第一人稱射擊遊戲的標準配備，但早期遊戲內容都是以單人劇情式闖關為主，連線對戰一直是遊戲中的附加功能罷了，像DOOM、QUAKE1、QUAKE2、毀滅公爵、魔域幻境等都是如此，但隨著網際網路的普及，此類型遊戲也開始轉型成以連線對戰為主要訴求的遊戲，魔域幻境之武林大會（以下簡稱UT）便是這樣的一款網路連線專用之第一人稱射擊遊戲。





除了網路連線外，畫面上的表現一向是此類遊戲的重點所在，在現今3D加速卡的威力下，UT在畫面上的表現可說是可圈可點，尤其是在場景氣氛的營造上，不論是莊嚴的城堡、充滿科技感的太空船或是燈火通明的現代都市，都充分的表現出該有的感覺跟味道，著實讓人驚艷不已，此外，其他還有如開火時的煙霧效果、牆壁上留下的斑斑彈孔、甚至血肉橫飛的特效等，可說是該有的都一應俱全了。 嚴格說起來，UT在畫面上的表現雖然不錯，但並不是同類型遊戲中最好的，不過也由於這樣，UT在硬體的要求上並不是很嚴苛，玩家不必一定要配備3D卡才能跑得動。

使用軟體模擬的P2-266電腦一樣可以跑得很順暢，但如果裝有3D卡的話，P-233的電腦就已經是綽綽

有餘了，比起QUAKE3一定得擁有支援OpenGL的3D卡才能執行，並且在PII以上的電腦才能順暢的嚴苛要求，UT的硬體條件顯然親和多了.

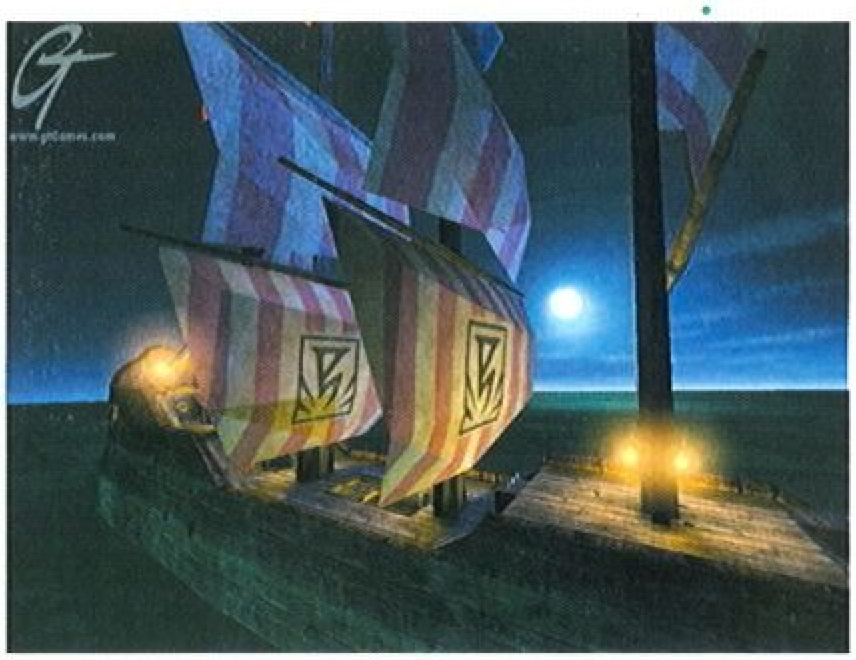


在音效方面，筆者只能用沒話說來形容，如同3D卡將畫面效果帶到另外一個領域一般，3D的音源卡一樣是將音效的效果發揮到另外一個領域，尤其是對第一人稱的射擊遊戲而言，由於遊戲本身便是一個3度空間的立體領域， 再配合上3D音效效果，著實可以用身歷其境來形容，試想，當一枚火箭彈從遠方向你飛射而來，那聲音就這樣從發射的方向由遠而近，再從你耳邊呼嘯而過，奔向後方的遠方....，（當然，那是指該枚火箭彈沒有直接命中你的情況）那種感覺實在是沒有裝3D音效卡的人所無法想像的，（對了！你還要裝有5隻喇叭，而且中央那隻最好還是超重低音的）。

雖然在評分項目中沒有，但既然是網路專用遊戲，理所當然的必須要把網路連線功能納入評比中，這方面，筆者給予UT最高的評價，因為除了標準的網路設定功能外，UT中還加入了一個完整的網路搜尋功能，玩家可以利用此一功能搜尋全世界的UT對戰網站，而在功能表中不僅會列出每一個網站的連線速度，還會列出該網站目前的對戰人數及對戰地圖等，讓玩家可以輕易的找到自己想玩且連線速度適中的網站。





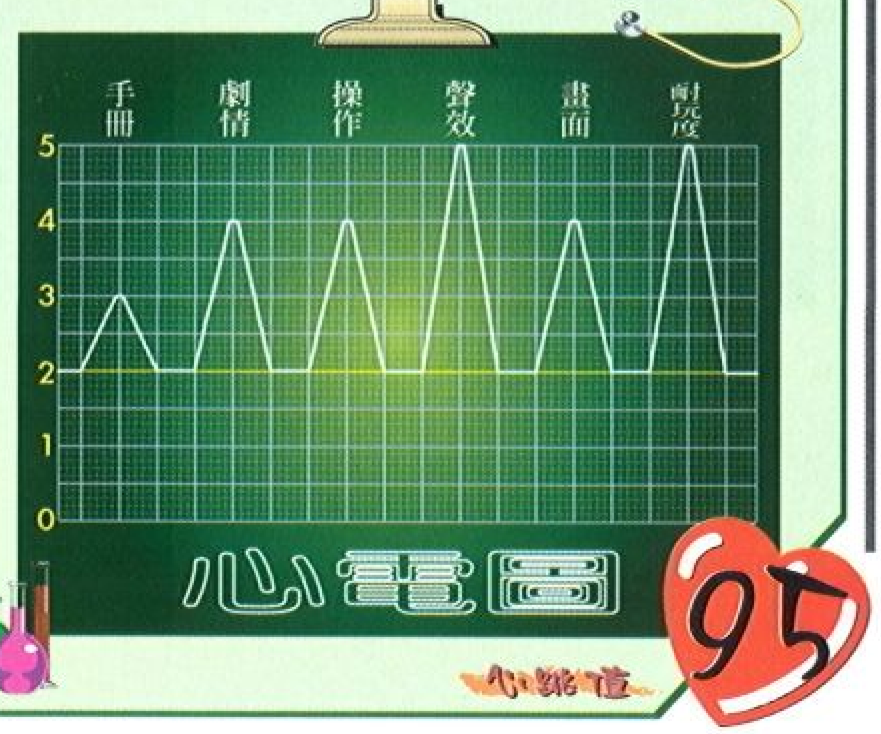


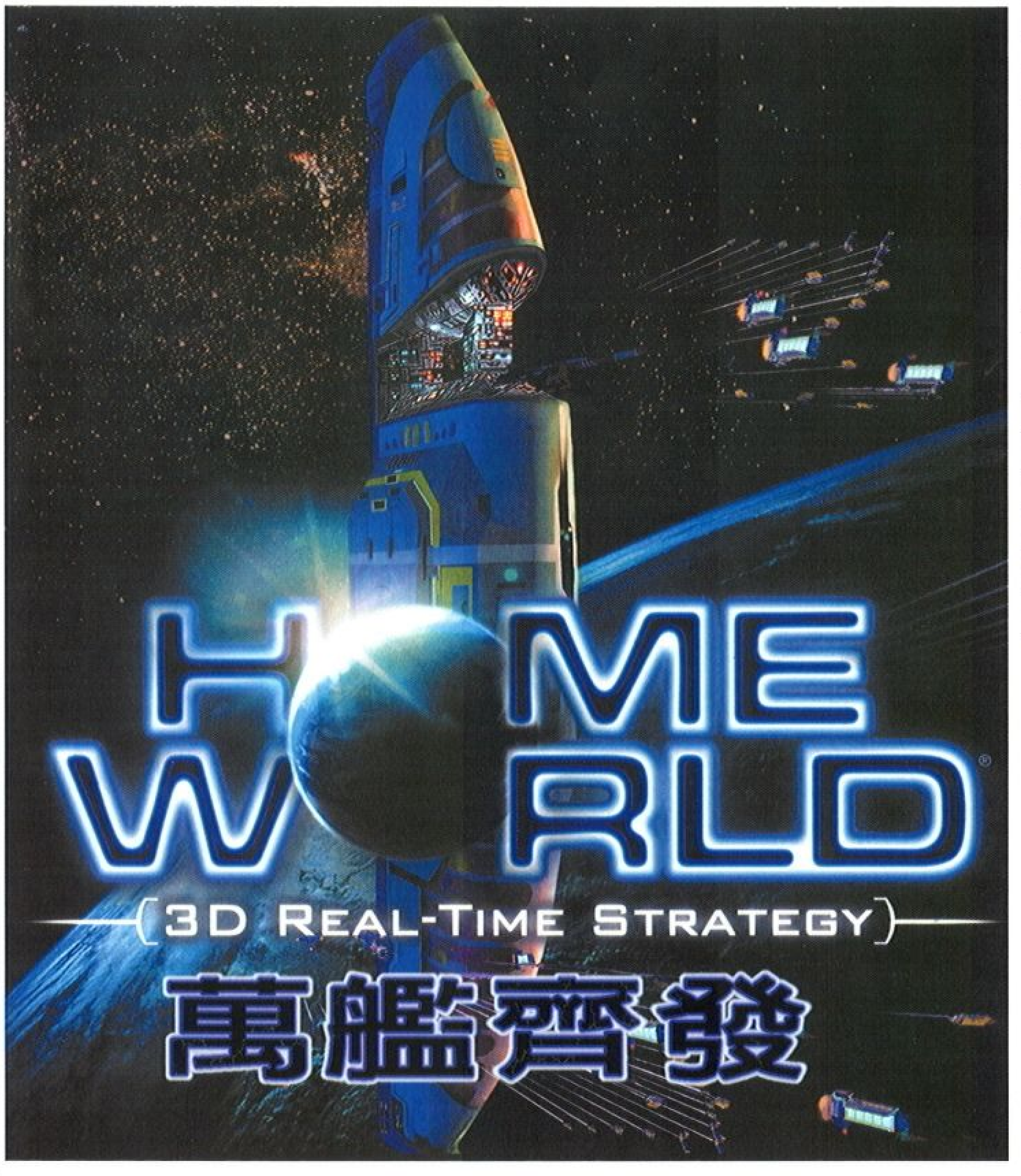
最後，有一點可以說是必須要提出來說明的，那就是當初筆者在看過UT後原本是要給其90分的總評價（原因正如上面所講，UT在某些方面並不是最好的），但是後來筆者依舊是給了其95分的總評，其中最關鍵性的一點便是UT雖然是個網路專用的遊戲，但是其仍舊是加入了相當令人期待的BOT功能，也就是所謂的人工對手功能， 並且利用此一功能設計了一整套相當有挑戰性的單人遊戲模式。沒錯，你沒聽錯，就是單人遊戲模式，你可以跟電腦對手及電腦隊友們一起決戰於每一個場景，不用上線就可以練就一身好武藝，在精心安排的場景中，一關一關的接受其挑戰，而且每當你通過該模式的挑戰後，便可以獲得一座精美的獎盃，而最後目標便是收集滿五座獎盃，成為武林大會的霸主。



破關藥方

如果你能在單人遊戲中打入最後關卡（挑戰模式）的話，那你將會面臨到武林大會中最變態的電腦對手，跟它比起來，你之前遇到的電腦對手都只是新兵而已，切記，別跟它正面衝突，尤其是你沒有拿到護甲的時候，除了靠運氣外，你是一點勝算都沒有的，適當的逃亡加上運用適當武器給對手意外的一擊，將會比硬碰硬來的有勝算一點。此外，盡可能比對手早一步拿到護甲，並守在護甲出現的位置，如此一來，你便可以仗著皮厚的優勢跟對手正面猛幹，打完後還可以檢拾對方遺落的彈藥，順便再補一下護甲呢！ ／G.R.X





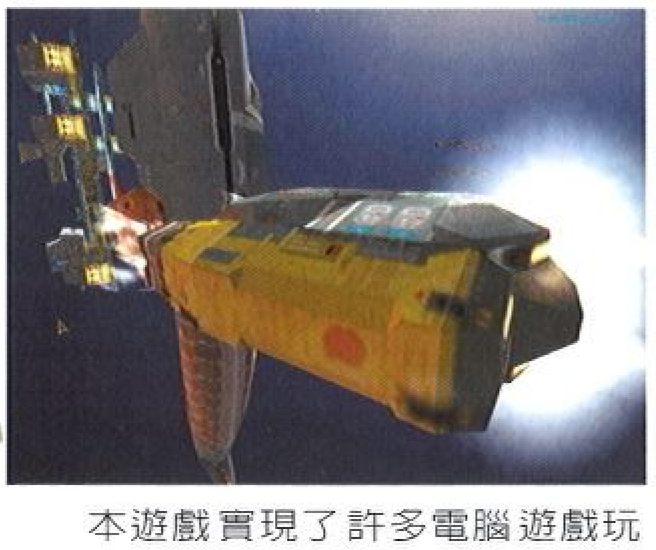
基本規格

機　型	P II 233
記憶體	32MB
音　效	DirectX
顯　示	4MB PCI
光碟機	4X
操　作	M

測試配備

機　型	Celeron 558
記憶體	128MB
音　效	DirectX
顯　示	3D Voodoo 2
光碟機	32X
操　作	M

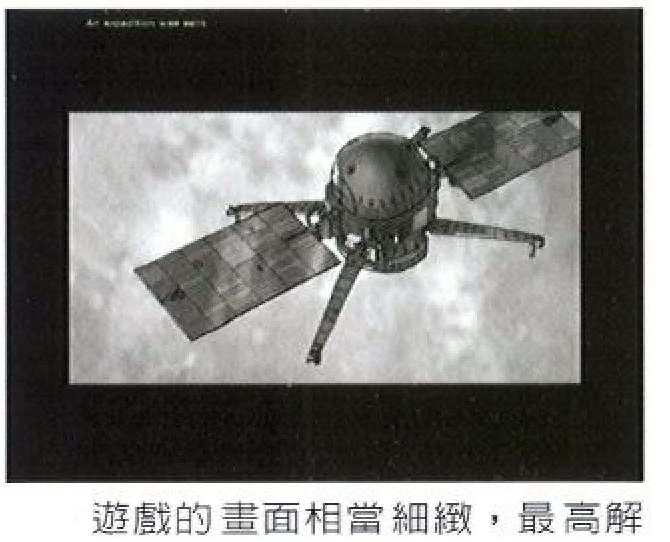
一向以冒險遊戲卓稱的SIERRA公司，這次推出了本遊戲，頗有開啓新局的氣勢與企圖心。從遊戲各方面的表現與諸多創新構思來看，或許可以大膽預言即時戰略遊戲即將進化到另一個全新的境界。



本遊戲實現了許多電腦遊戲玩家長久以來的夢想，一個真正真實的3D環境遊戲世界。「橫掃千軍(Total anihilation)」雖然號稱以向量繪圖和三度空間的地形進入3D即時戰略遊戲環境，但是實際上玩家能感受到的只是物件和動作的立體性，遊戲世界其實還是三度空間的一個固定二度空間切面，能夠設定控制的動作終點也必須是地表上的任何一點而非空間中的任何一點。

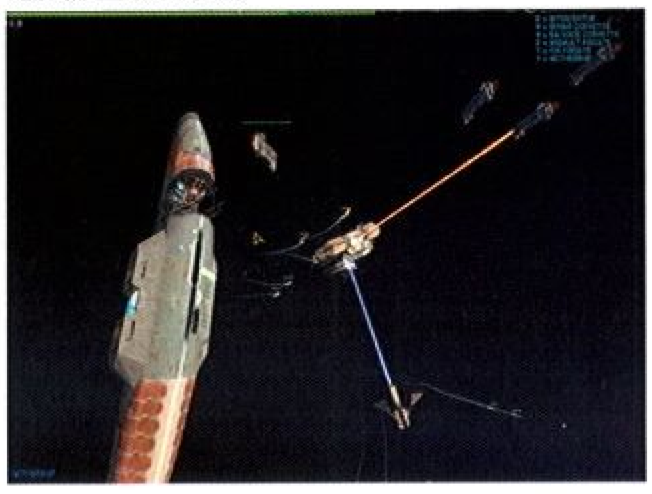


『全民開打2000（Warzone 2000)』雖然已經可以旋轉遊戲世界，但是對玩家來說也不過只是在一張可有限度旋轉的2D平面上進行遊戲罷了。『萬箭齊發』是第一套真正能讓您進行三度空間操控及戰鬥的太空即時戰略遊戲。玩家在本遊戲中可以隨意且簡易的在「前後」、「左右」、「上下」等三個向量方位移動單位及視角，敵人也不再是可以一眼望盡，而是從四面八方突然出現。另一個最令人驚異和讚賞的設計則是，玩家可以隨時把自己變成遊戲戰場上任何一架戰機或太空船上的隨船攝影機，大大享受在戰火中穿梭那種槍林彈雨的刺激或追逐敵機，親眼目睹敵機從損傷冒煙到爆炸成灰整個過程。

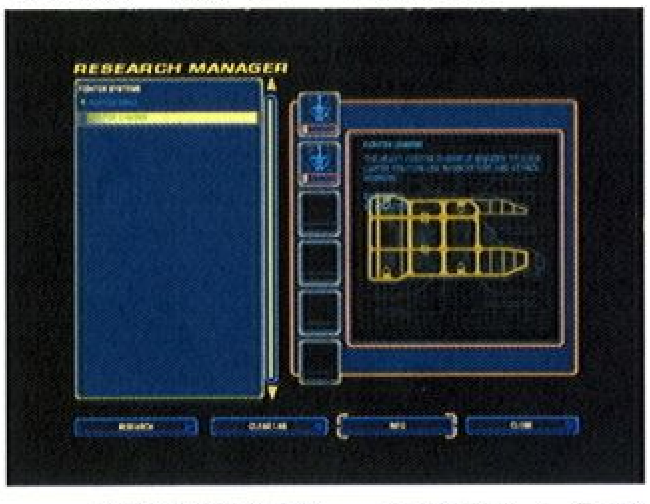


遊戲的畫面相當細緻，最高解析度在筆者的32MB TNT2螢幕顯示卡上可以達到1280×1024 32bit color的地步，由於使用OpenGL的繪圖方式，畫面相當流暢，每秒的畫面切換速率絕對令人滿意。比較特別的地方還有每一架戰機在飛行時尾部都會出現一條白煙，其實在太空中是一個真空的環境，應該不會有大氣層中常見的噴射機飛行時因空氣分子凝結出現的白尾巴，但是本遊戲的白尾巴意義非凡，首先可以讓您判斷這架飛機是否處於靜止狀態，另外也可以清楚看出該飛機是否正確的移動，正往那個方向移動等等重要資訊。當飛機做出高難度的翻滾，小角度急迴轉動作時，尾部白煙隨著動作會拖出一條

非常優美的弧線。過場動畫有一部分是用黑白手繪的靜態幻燈片，絕大部分則是和『X beyond the frontier』一樣，將目前遊戲中的世界直接轉換成過場動畫，其實在大多數的過場動畫中，玩家還可以進行大多數的動作例如生產或旋轉遊戲世界等等。

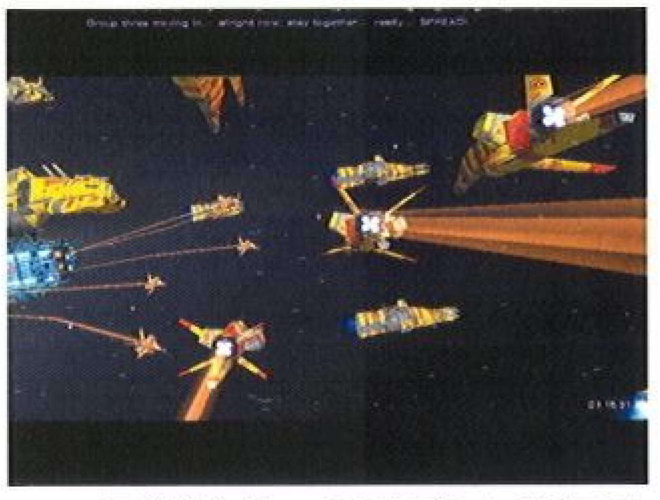


音樂和音效表現亦十分優異，背景音樂以接近交響樂或聖歌的方式呈現，不容易聽膩，戰機也會隨時報告情況和油料存量，甚至連滑鼠點到母艦上時，也會有一個低沈慈祥如母親的聲音跟玩家報告。各種音效一應俱全，恰如其份。



在操控方面，本遊戲十分簡易。入門教學的單元全程語音指引並由淺入深指導，讓懶惰的玩家在短時間內熟悉基本按鍵指令並立刻進行遊戲，是筆者見過設計得最好的一套系統，缺點在於造成沒手冊的盜版橫行。手冊由極富經驗盛名的骨灰級玩家朱學恆中文化編撰完成，版面編排優美，內文井然有序，想查的東西立刻就可以找到，堪稱為遊戲手冊極品，對玩家幫助很大。由於本遊戲有許多全新的設計，一開始玩家操控上一定會很不習慣，但熟悉之後，所得到的樂趣與遊戲經驗值回票價。

遊戲性部分，筆者覺得最大的優點在於不再有「被遊戲玩」的那種窩囊氣，而是真正的去『玩遊戲』。不僅如此，玩家儼然成為一位電影導演，可以按照自己的意思讓戰役成為史詩般的慘烈或充滿機智的戰略較勁。



每個遊戲一定有美中不足之處，接下來談談筆者的一些淺見。首先，本遊戲的繪圖引擎依然有些缺失，在低速電腦上偶有當機的情形。本遊戲完全沒有任何難易度的設定，也是一大缺憾。玩家雖然可以由光棒看到自己戰機的損壞情形，但對敵機則一無所知，其實雖然這是符合真實的設定，但如果從善如流的加強一下，未嘗不是好事。

基於人性的貪婪，每個玩家在任務完成之後一定會先出動所有資源回收船把該象限所有的資源通通吃光，但是由於缺乏遊戲速度的調整功能，玩家每每要泡一杯雀巢咖啡，看他幾小時超級無聊的垃圾綜藝節目，才能「問心無愧」的進入下一關，真是欲哭無淚啊！最有趣的是和中文版本的視窗作業系統相關問題。由於對Cwin98/95來說，ctrl+shift內訂為輸入法切換按鍵，和遊戲的「全力攻擊」按鍵設定剛好一樣，所以不察的玩家偶有按鍵失效之疑惑，實際上是在大攻擊後，開啟了中文輸入法，只要再按一次ctrl+shift就可以恢復正常啦！其他遊戲常見的『巡邏』、『設定多點移動』、『自動加油』等功能本遊戲都沒有，非常可惜。母艦完全不能移動讓許多玩家詬病，但筆者認為這是為了顧及許多方面的不得已設計罷了。玩家雖然可以任意切換視角，或成為任一個單位的攝影機，卻都只是以第三人稱角度旁觀，而無法進入其中成為第一人稱視角。



真正的三度空間遊戲世界，全新的操作概念和融合了其他遊戲的優點讓本遊戲成為未來新一代及時戰略遊戲的先鋒藍圖，雖然有一些小缺失，但絕對值得您一玩再玩，體驗前所未有的遊戲經驗和樂趣。

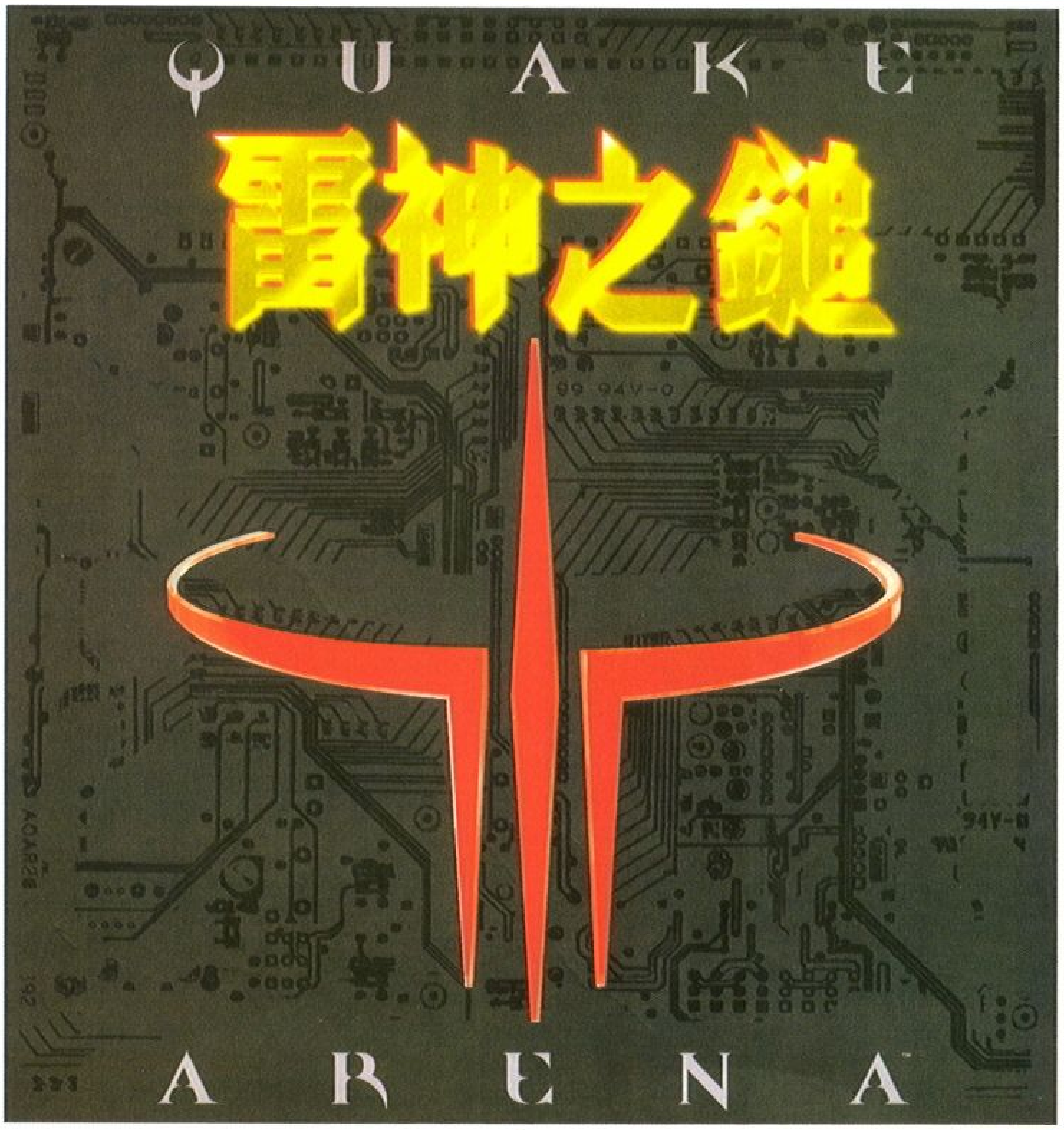
破關藥方

每一個關卡有明確的遊戲目標，在螢幕右下方玩家可以隨時查閱已完成和未完成的目標，不需要為了為何無法過關盲目亂試或從頭從過場動畫中猜謎。當所有目標完成之後，母艦可以進行超空間跳躍，時間完全自己決定而非如其他遊戲一般在好東西沒搜刮完之前強迫過關。玩家可以利用這段空檔採完本空間所有資源，修復所有船艦，加滿油，研發製造必須單位，以萬全的準備進入下一關。所有的資源與單位、技術等級都會一起進入下一關卡，不必再厭煩的每一關都從頭開始製造、研發、蒐集資源，但也必須好好珍惜現有資源。

隨當時情形指揮成群形成不同攻擊隊形，賦於每一架或每一群戰機不同的攻擊性格，非常重要。電腦作弊的情形幾乎沒有，雖然能採集資源的量和其他同類型遊戲比起來明顯不夠，但是人海戰術絕非本遊戲致勝關鍵，而是戰術與科技、生產的平衡。

／羅　蘋





基本規格	
機　型	P-200以上
記憶體	64MB
音　效	DirectX相容
顯　示	SV(3Dfx)
光碟機	4X
操　作	K、M、J

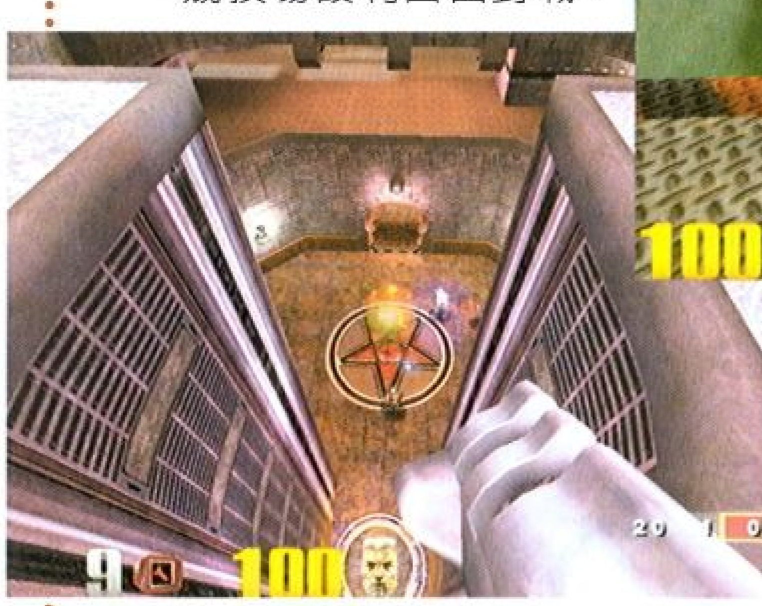
測試配備	
機　型	PII266
記憶體	128MB
音　效	AWE64
顯　示	Voodoo 2
光碟機	32X　　操作：K

如果以“既期待又怕受傷害”來形容草民對於「雷III」正式上市前後的心情寫照，恐怕是再貼切不過了。



嚴格說來，「雷III」中規中矩的延續了DOOM和QUAKE系列的風格與特色，但可惜也正因為如此，而使得「雷III」缺乏較新鮮的創意，玩家可能較難在這一款續集遊戲裡頭，獲致一如既往的飽滿樂趣與快慰。也正因為抱持高度的期待，落得親炙過後，留下濃濃的失落感。

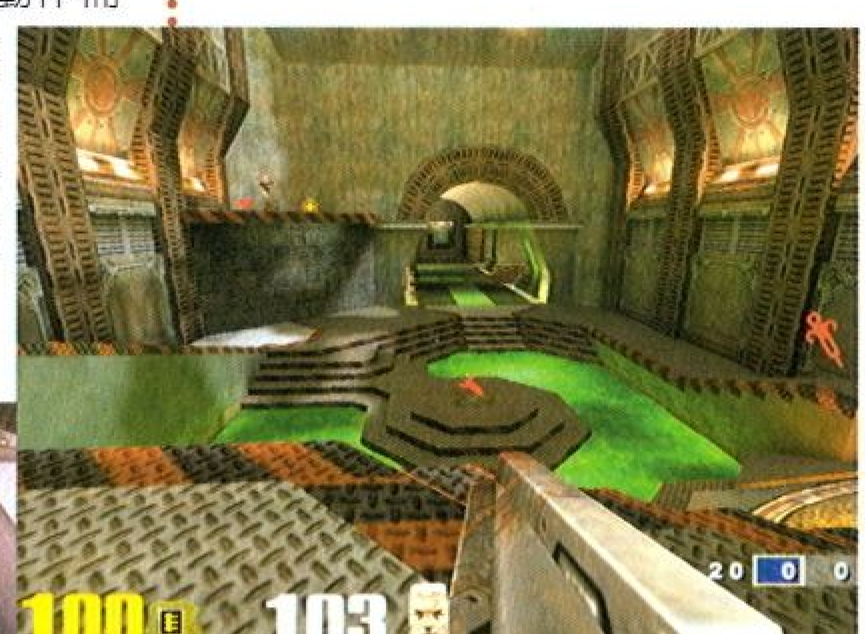
這類素以動作取勝的遊戲，強求厚實的遊戲劇情諒是不切實際，但回首DOOM和QUAKE系列前作，玩家在過關斬將之餘，若是居於“為附新詞強說愁”的心態，硬是要幫她譜成一段“可歌可泣”的劇情背景亦無不可。然而，到了三代的QUAKE裡頭，玩家顯然會比“不知為何而戰”還要迷惘，遊戲中並無一絲一縷的線索可供玩家發揮想像力，她講求的全然是赤裸裸的暴力動作而已。或許就如遊戲副名所揭櫫的一般，三代QUAKE建構的正是純粹無窮無盡的武力競賽，生死存亡一推二五六的血肉「競技場」。



競技場設有自由對戰、團隊對戰、對決競賽和搶旗子四種搏鬥模式，即便是單人遊戲模式，也徹底的顛覆了傳統思維。



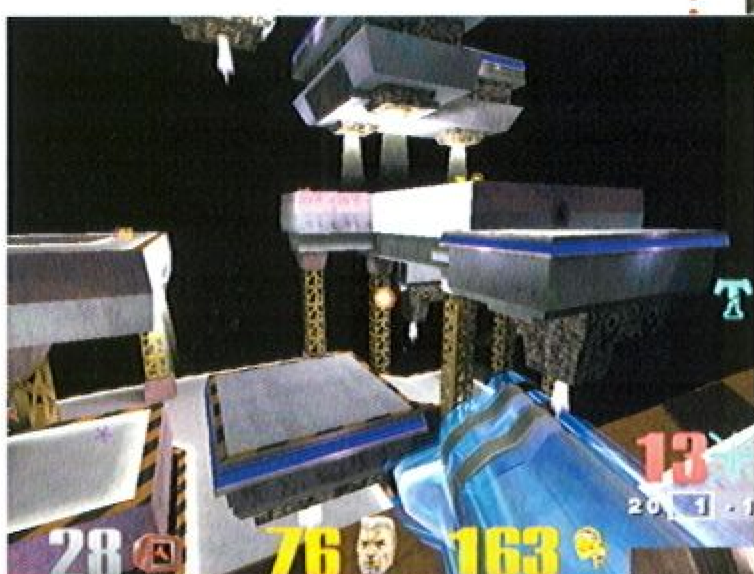
玩家印象中的DOOM和QUAKE系列的單人模式，無不是獨自在偌大的場景殺敵、解開機關、尋找隱藏地點、挑戰終極魔頭等等，但在三代的遊戲裡，這些曾經引發玩家廢寢忘食的要素全告消失，取代的是立即式的武力對抗。弱肉強食的遊戲法則，已然不再容許玩家有絲毫運用腦力的餘地。在三代的遊戲裡頭，玩家若是不幸還自栩、標榜運用腦力尋求勝利、過關，那無疑會變得是極為“羞恥”的事情。



看看三代QUAKE在網路連線的強勁功能，吾人不難了解，這款續集遊戲的設計重心應是著眼於網路遊戲的發展空間，而單人模式在這款遊戲中，充其量應該嚴格界定在附屬功能而已。儘管遊戲備有六大



關，共計有二十六個競技場景，但不論是單人模式，或是任一種連線模式，盡皆在這些地圖中進行。她有一流的美術、貼圖、光影效果，遊戲場景兼具磅礡、雄偉氣勢，但已不再設有柳暗花明的隱藏地點，也不會有任何機關提供玩家探索，更不會有複雜的建築結構考驗玩家的方向感。同樣的，玩家也不必再為存檔的問題困擾，因為她不需要存檔。



不論玩家以何種模式進行遊戲，任一場景中的武器、彈藥、道具物品等，盡皆具有再生能力，只要活得夠久，永遠不需為補給問題傷神。玩家所要留意的只是，活著跑給敵人追殺，或者活著追殺敵人…。有些場景裡，同一時間只會出現一名敵人，等他死了，才會再出現另一名敵人。有些場景則是同時存在數個敵人，作掉幾個就會立即補上幾個，等到殺敵人數湊夠了，該個場景即告過關，同一大關盡數過關之後，才能進入下一個大關繼續追、跑、殺…。您若詢問草民，這般的遊戲方式樂趣何在，豈不知佛曰：『不可說…』。也許換成是熱衷網路對戰的玩家，諒必會對於遊戲的網路連線功能有另一番感受和評價的。



另一項較難為草民認同的是，遊戲難度竟超乎想像。即使在單人模式選擇最簡單的等級，恐怕也會讓玩家死得搥胸頓足的。所有敵人皆具有超高的AI，不但逃生的腳程奇快，閃躲的功夫更是一流中的一流，要讓四處亂竄的敵人中彈，有時還真得靠點運氣。挫折容忍度較低的玩家，極容易在這款遊戲裡使得“病情惡化”。





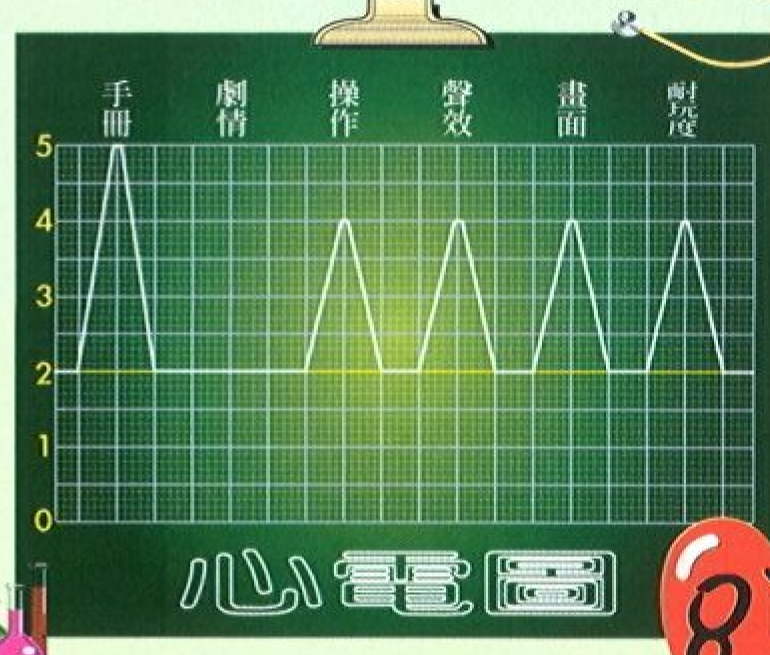
武器和道具系統大致延續DOOM與QUAKE系列的精髓，同樣有機關槍、散彈槍、電漿槍、榴彈發射器、火箭發射器和軌跡槍等。武器使用的效果呈現，在三代遊戲裡確實更見魄力，若不是三代遊戲在引擎和美術方面有所改良精進，草民基於“愛之深、責之切”的心理，恐怕會對這款遊戲有更多的責難。如同文首所言，期待越為深切，失望之情也就越難矯飾。若是這款續集遊戲改以「雷神之鎚網路版」名稱面市，或許會讓草民更加心悅誠服一些。



破關藥方

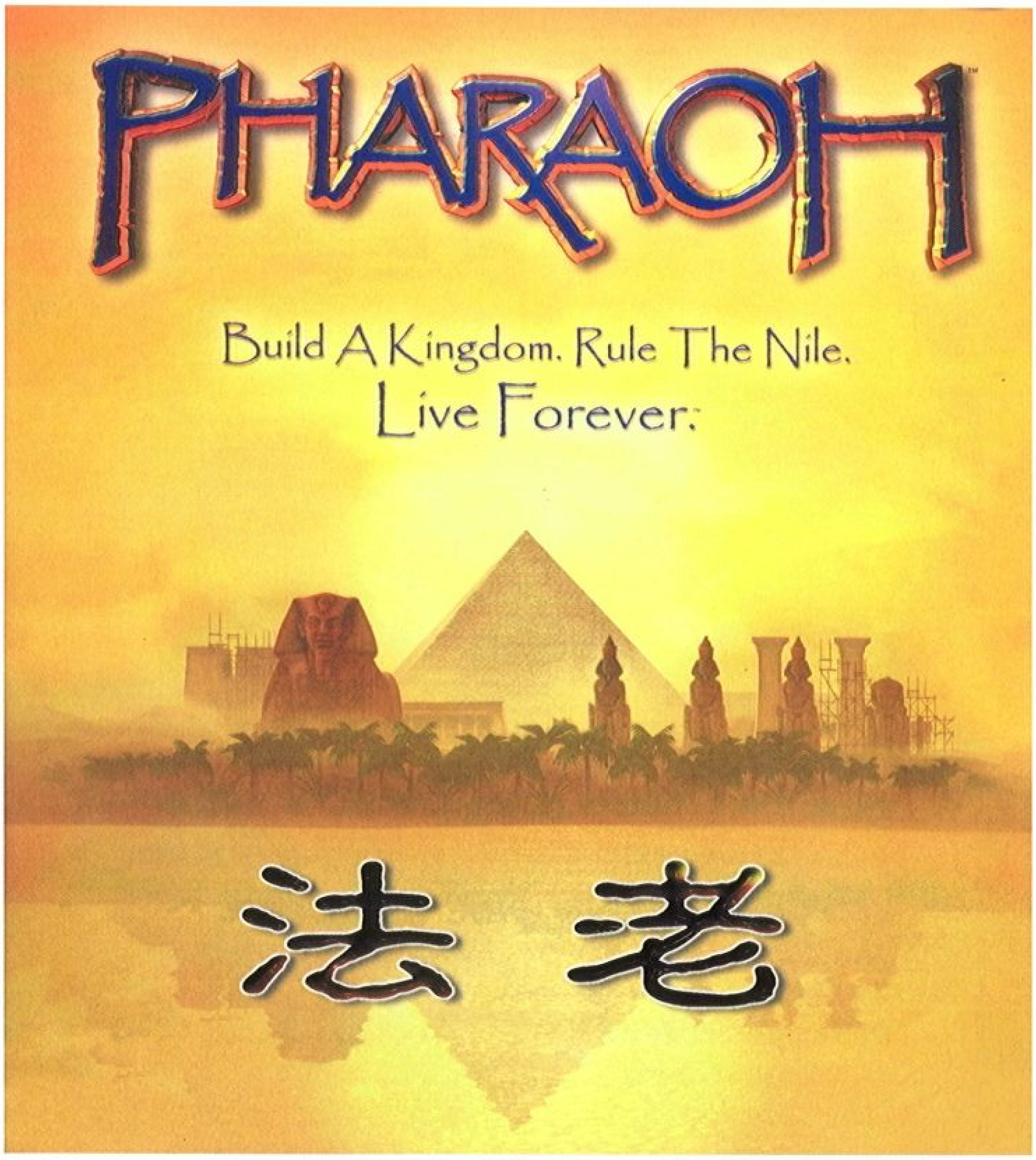
為了在戰場上搶得機先，適時奪取較佳、較有利的武器和道具，適度的熟悉任一場景是絕對必須的。同時，計算超強武器、道具的再生時間，也是維生的條件之一。在競技場中求取生存之道，牢記快、狠、敢、準諸要訣，幾乎就能多出半條命了。暫時將大腦擺進冰箱冰存一下，在場景中用力的攻擊任何會動的目標就是，如果您想玩得盡興、活得更久一些，眼睛死盯著螢幕大概就成功一半了。如果玩家很在意自己的作戰成績，最好先詳細瞭解遊戲中埋下的增進成績的伏筆，諸如兩秒內解決兩名敵人、軌跡槍連續擊中兩槍、命中率超過五成等等，皆可獲得徽章獎勵。要達此目標，改變習慣適應使用滑鼠或自訂熱鍵會較為順手，也能有較佳的穩定度和靈敏度。

／ALEX



85

策略　國外發行：SIERRA　國內代理：華彩　1080元



基本規格	
機　型	P-133
記憶體	32MB
音　效	SB
顯　示	SVGA
光碟機	4X
操　作	M

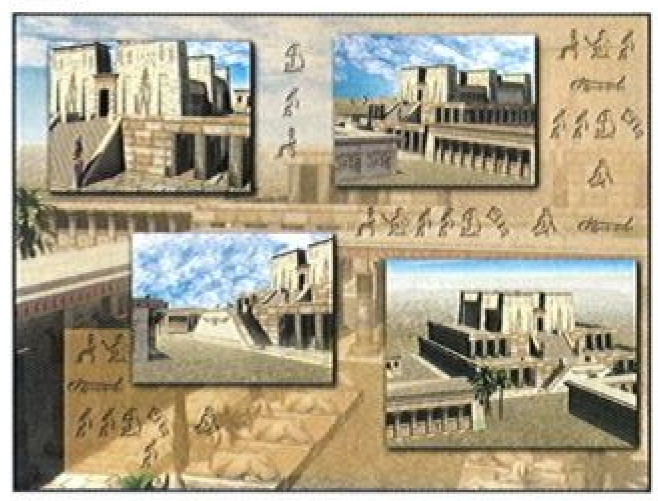
測試配備	
機　型	PⅡ450
記憶體	64MB
音　效	SB-Live
顯　示	TNT
光碟機	40X
操　作	M

「打鐵趁熱」一向是電玩工業不變的營運手法之一，於是在去年「凱撒大帝三」(Caesar III)成功地受到市場肯定後，Impressions與Sierra Studios公司緊接著推出了「法老」這個新遊戲，沿襲了「凱撒大帝三」的遊戲規則，這次「法老」則將戰場開到了尼羅河畔，在玩家錙銖必較地開墾河畔肥沃的農地、保衛城市抵禦外侮、乃至最後建造出誇耀帝國實力的大型金字塔時，玩家已經一步步地陷入了「法老」的神秘趣味中，再也無法自拔了。雖然「法老」背負著「凱撒大帝三」沈重的十字架，但持平而論，「法老」的確是個好遊戲，充滿埃及神秘風格的美麗畫面，與龐大的遊戲深度，讓這款遊戲有了自己的新生命。

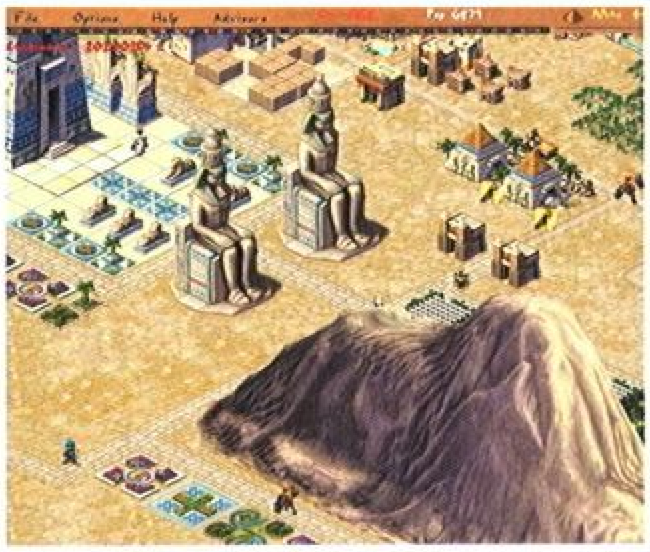
玩過「凱撒大帝三」的玩家，應該很快就能對「法老」上手，玩家一開始扮演的只是一位埃及的小



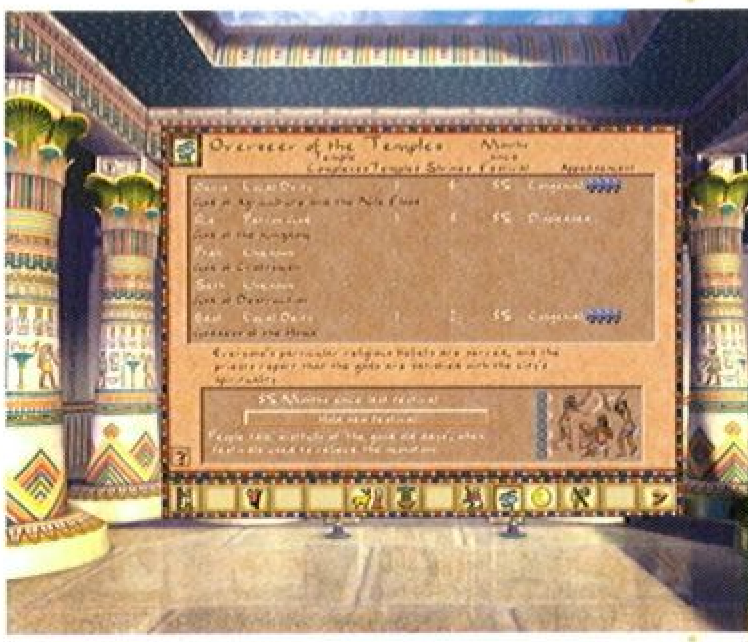
官，在自己的領地上建造並管理自己的都市，隨著關卡進展，你的官職會不斷地晉升，這時你便有機會開始扮演埃及貴族，並且很快會有建築金字塔，或是其他大型建築物的機會。而遊戲的最終目標，便是要成為統治埃及帝國的法老王。遊戲總共歷經五個歷史時期，大致與埃及的發展史相符，就像「凱撒大帝三」一樣，每個任務的目標都不盡相同，你除了要有完善的都市規畫外，也必須依照遊戲的指示，達到一定的人口數量、繁榮度、忠誠度、或者文化進展等，有時你還會碰到一些奇怪的過關條件，像是阻止利比亞人的入侵、或是法老在首都短缺的物資，你必須儘快取得等，不過原則上，整個遊戲的設計，還是相當類似「凱撒大帝三」。



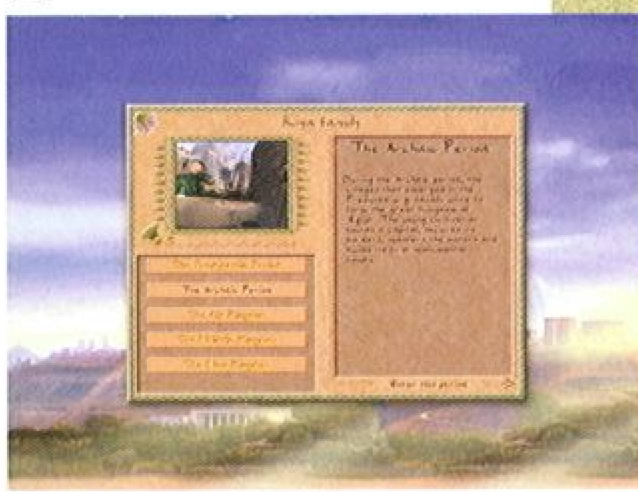
就像「凱撒大帝三」創建都市與維持一定的繁榮程度，玩家在「法老」裡一樣需要一套完善的都市計畫，人民需要足夠的糧食和水源、良好的就業市場，和不受工業污染的居住環境，不過「法老」最吸引人的，則是建築金字塔等巨型建物的機制，遊戲一開始，你只能建造一些小型的金字塔，到遊戲末期，你才有機會嘗試建造巨型的金字塔，這也是遊戲最難的環節之一，因為在大部份情況下，建材都會出現短缺的狀況，因此你得有一套漂亮的物流政策，才能得到充足的貨源，好笑的是，為了讓這些死去的貴族來世能過的更舒適，所以準備奢侈的陪葬品也成了玩家的任務之一，這項挑戰相當棘手，同時你很難找到兩全其美的解決方法，但這個絞腦汁的過程，正是遊戲的趣味所在。



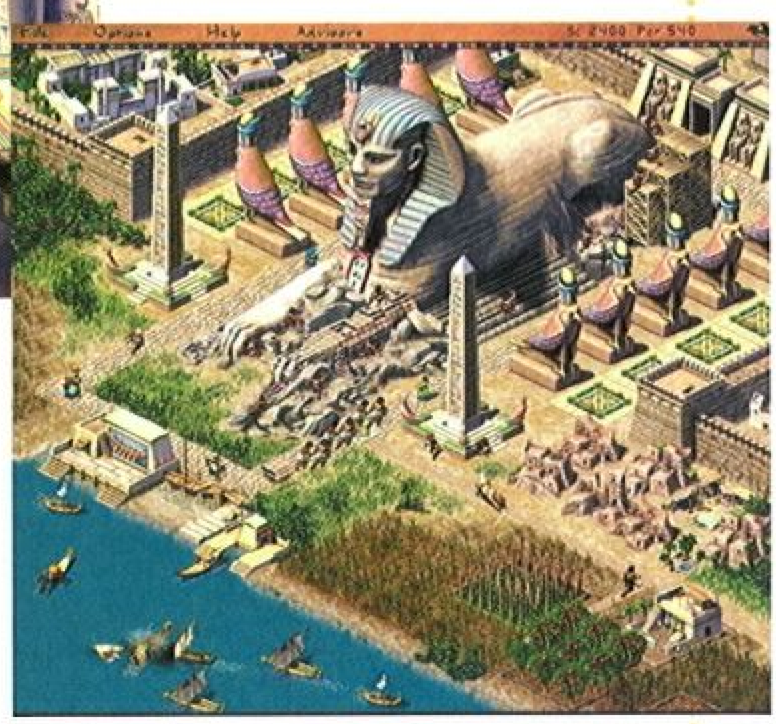
相對於「法老」的優點，一些「凱撒大帝三」的惱人缺點卻也在「法老」上重新出現，例如：戰爭過於單調！雖然古埃及的兵種並不多，或說設計者並未把遊戲重心放在征戰上，不過士兵會莫名其妙叛逃未免也太離譜了吧！就算加上了水戰，不過你所能做的，仍只是不斷地重複點選我方部隊，然後再點選想攻擊的敵人部隊這個動作罷了。

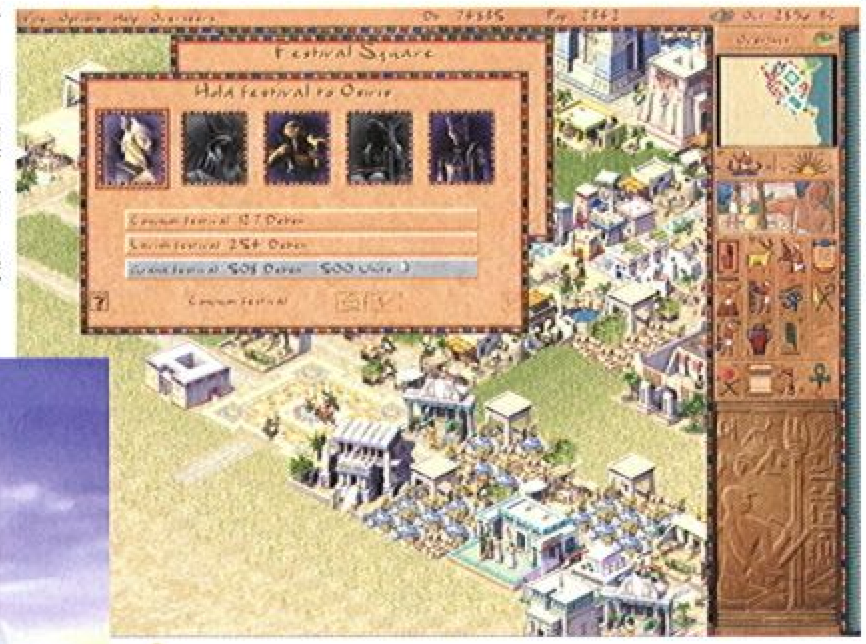


另一個令人沮喪的缺點，是對城市的細部管理動作。我們常常會發生一個狀況，倉庫早就堆滿了糧食，但硬是沒人將之運至市場進行交易；或是運送糧食的挑夫突然站在路上不動了，但糧倉明明就近在眼前！因為你無法控制這些小人，甚至沒辦法預測他們的行為（因為沒有明確的規則），所以只好用「路障」來讓你的人民能比較依照你既定的路線行走，不過這又往往得不償失，因為路障會限制所有人的行動。或許比較好的設計是，能夠指定相關的連結，例如特定的糧倉和市集，或是特定的醫院和停屍間。



最後，建造特殊建築物的時間實在是長得嚇人，這是為了模擬真實情境嗎？我曾經邊看DVD邊蓋金字塔，結果一旁電視上的DVD已經播完了，金字塔卻尚未完工。擬真度和遊戲性的平衡取捨，在遊戲界一直是個難解的結，最好的例子像是FALCON4.0，就有著相當兩極化的評價，不過我想遊戲畢竟不比教材，讓玩家多獲得一些遊戲的樂趣絕對不是件壞事。





這麼看來，「法老」到底有沒有玩家再掏一次腰包的價值呢？我想答案仍是肯定的。象形文字設計的介面，充滿埃及古風的音樂，加上經過考據的各式建築，你會很快的陷入虛擬的埃及世界中。看著畫面中小人忙著挑水搬磚、採礦耕作；廣場上熱鬧的街頭表演，和路上巡邏的藍衣特務形成了強烈對比，神廟中不同的神祇為了廟宇多寡互相爭風吃醋，讓我不禁遙想起五千年前，真實的埃及社會是不是也不過如此呢？在我一步步晉升，到最後終於擁有建造巨型金字塔的權力時，那種掌權的飄然感覺，是不是讓埃及衰敗的主要原因呢？問題或許不會有答案，不過在《法老》的虛擬世界裡，你將能夠重新體驗，古埃及帝國的榮光。

藥方 破關藥方

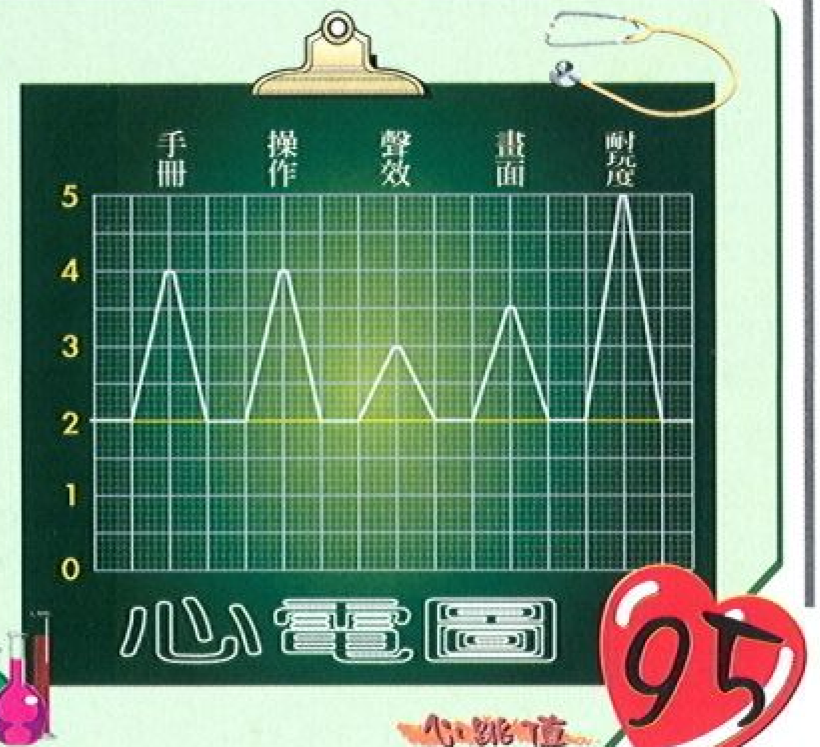
1.火災、瘟疫等具擴散性的災害最討厭，因為一不小心，就會擴散成大面積的災情，所以消防隊、水井、醫院、停屍間是最開始就要趕快興建的建築物。

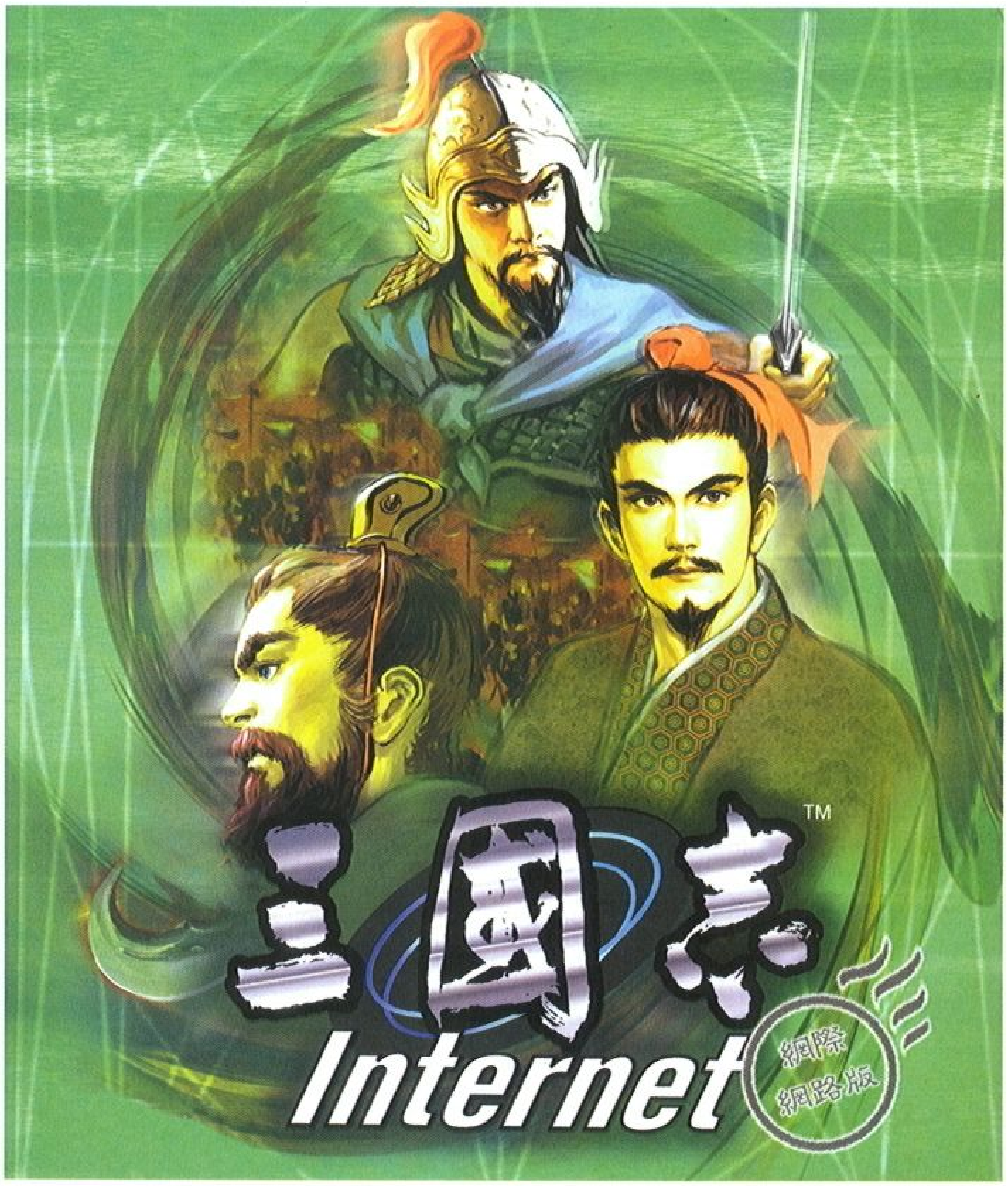
2.神廟的數量要控制好，若每種神像的廟宇數目不均衡，可能會引起天神的不快，然後降下災難。所以蓋廟時記得數一數數量。

3.巨石像、花園等裝飾性建築不必沿著路面建造，所以房舍可以以10×16單位的方式建造，中央的空間就能蓋蓋花園、巨石像，而這些多建造裝飾性建築，能夠提身民眾定居的意願。

4.尼羅河沿岸沿岸的沖積土原相當珍貴，因為只有在這種地方才能種植作物，所以一定要算準空間，在有限的面積中開發出最多的稻田。

／熊霸天下





基本規格	
機　型	P-133
記憶體	24MB
音　效	WIN相容卡
顯　示	SVGA
光碟機	4X
操　作	M

測試配備	
機　型	Celeron 400 60x
記憶體	128MB
音　效	WIN相容卡
顯　示	SB G0ld
光碟機	60X
操　作	M



月初筆者去看國父紀念館的三國文物展，看到各式的國劇戲服與劇照、傳神的三國人物雕像，以及三國著名戰役的古戰場地圖，只能用不虛此行來形容。三國演義小說、或是三國志正史到底有甚麼好看？只是為了滿足男性本位愛打仗與叫陣的野蠻虛榮嗎？當然不是了。整個三國歷史有多少豪傑與智士在亂世中活躍與掙扎，所有人性善惡忠奸的一面可以在這得到個縮影，這才它真正迷人的地方。KOEI三國志系列遊戲有著悠久的歷史，一直是國產三國遊戲希望超越的最大目標。配合網際網路的世界趨勢，《三國志 VI》後終於推出了《三國志 Internet》，給三國迷一個同場較勁的娛樂空間。

玩《三國志》系列最花時間的是甚麼？我想大部份的人都會回答「種田」，也就是經營內政。除非你根本是一位只管殺戮的暴君，完全不理會內政。不然當城市一多時，每個城市都想要下指令勤政愛民一番，的確是件相當勞累的功夫。《三國志 Internet》透過區域網路或網際網路，提供多位玩家同時進行遊戲，所以不能花太多的時間在「種田」。內政指令雖然有施捨、人事錄用與建造軍營，但是城市的農業與商業完全交給時間成長，不需要任何投資動作。遇到天災時也請你認命接受損失，《三國志 Internet》的存檔不是即時的，它就是不希望你用Load/Save大法躲避衰運。



除了把內政流程幾乎省略，《三國志 Internet》的國與國外交採用「外交卡」的方式，筆者認為這是它最大的創意了。當乙國不願意無條件接受甲國外交建議（包括宣戰、同盟與互不侵犯條約等）時，雙方推派的外交大使就會較勁。勝負會由拿出來的外交卡的點數，再加上使者的能力來決定。外交卡的種類非常多，有「寶物卡」可以留著提高武將的能力，也有「計謀卡」可以對敵人施展擾亂的計謀。在原本的《三國志》系列遊戲，武將擁有的各類寶物是一個系統，對敵人施展計謀又是一個系統。《三國志 Internet》把外交、寶物與謀略三合一製成外交卡模式，這是除了打仗在遊戲中非常重要的環節。



武將的能力方面有些變化，像是呂布的武力降到99，不再是100的天下無雙了，諸葛亮的智力也是99。武力100的榜首是「重返人間」的虛擬武將項羽，而智力100的是至聖先師孔子，虛擬武將還有韓信、藺相如、孫臏等。筆者對於他們的出現，除了貂蟬小姐之外其它都讓我倒足味口，玩家應該不會希望《三國志Ⅶ》也如法泡製。





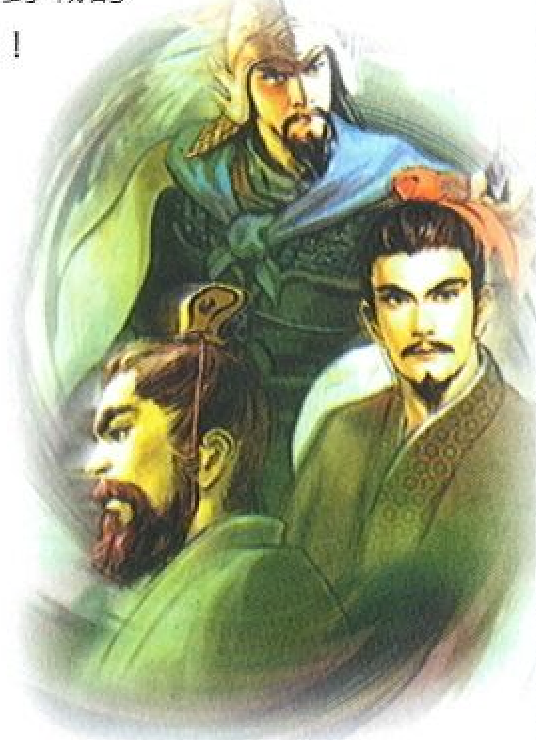


在你正式上網比賽前，你可以用「練習模式」與電腦君主來玩。練習模式就像以前玩《三國志》一樣。有了信心就上網登錄《三國志Internet》伺服器吧！在上面你會發現許多半夜不睡覺的台灣與香港朋友們。參加一場戰役後，筆者開始自己主持比賽定規則。筆者認為8人參賽速度實在太慢了，等待時間太過冗長。這還不包括電腦君主，如果誰的連線掛了整個比賽都被拖累，建議的人數最好是3到5人。限制遊戲年數3到6年也是不錯的比賽規則，時間一到就比分數的高低。想在人類對手間統一天下並不容易，除非你真的願意熱血激戰幾個小時。

這裡需要特別注意的，《三國志 Internet》裡頭非常有機會陰溝裡翻船，也可能一場小勝利就鹹魚翻身。誠心叮嚀您沒事不要派君主御駕親征，除非對方君主真的是既肉腳又手下無大將。筆者遇到過許多不幸，在兵力懸殊以為贏定了的情況下，像是袁紹被趙雲的鐵騎兵一衝就死了，孫權被黃忠的弩弓兵一射也死了。君主戰死的下場就是遊戲結束，失去所有的領土也不能有繼承人。另外防衛首都也是非常重要的，首都淪陷同樣會失去所有的領土，並且失去大部份的武將變成流亡狀態。面對強大的電腦君主，你可以耍點陰險先同盟再偷襲他的首都，但同樣的計謀人類君主的玩家大概就不會上當。



筆者樂觀其成的講「這是KOEI的一小步，卻是三國遊戲的一大步」。《三國志》真的像《世紀帝國》能上網玩了，這應該是很多人的夢想。簡明的流程與特別的外交卡系統，對玩家思考時間的限制與每回合的強迫結束，讓《三國志Internet》確實符合了連線遊戲的節奏。前提是要用區域網路對戰的方式喔！



破關藥方

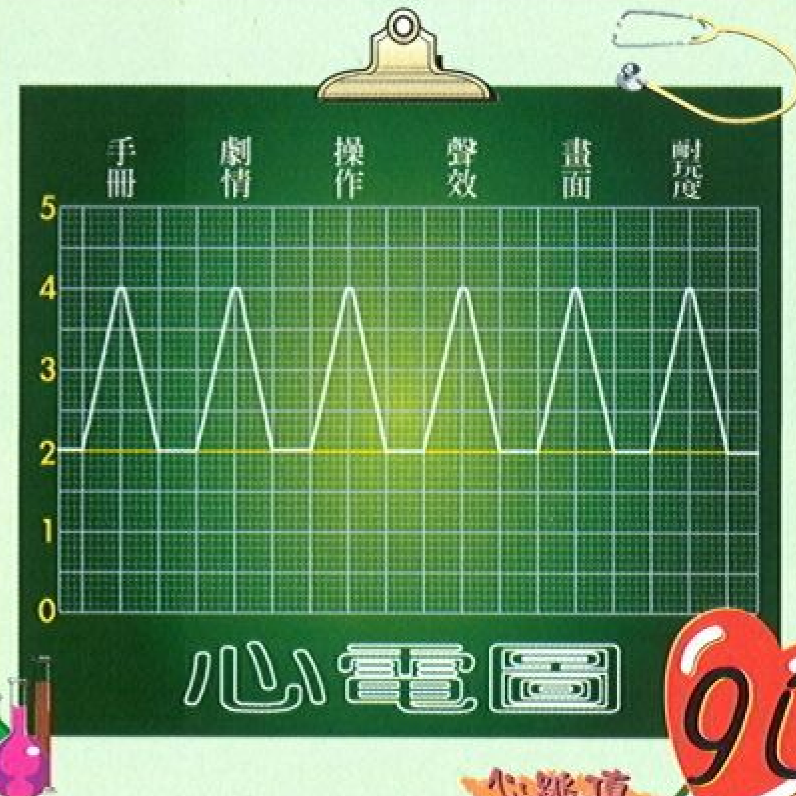
※當士兵量少等級低時，使用步兵來攻取空城比較管用，重裝步兵有能力翻山越領。如果你想強化騎兵部隊，就把等級提升到最威風英勇的鐵騎兵。如果你要強化弓兵部隊，升到弩弓兵就好，不要再升連弩兵，因為它無法行進間射擊。

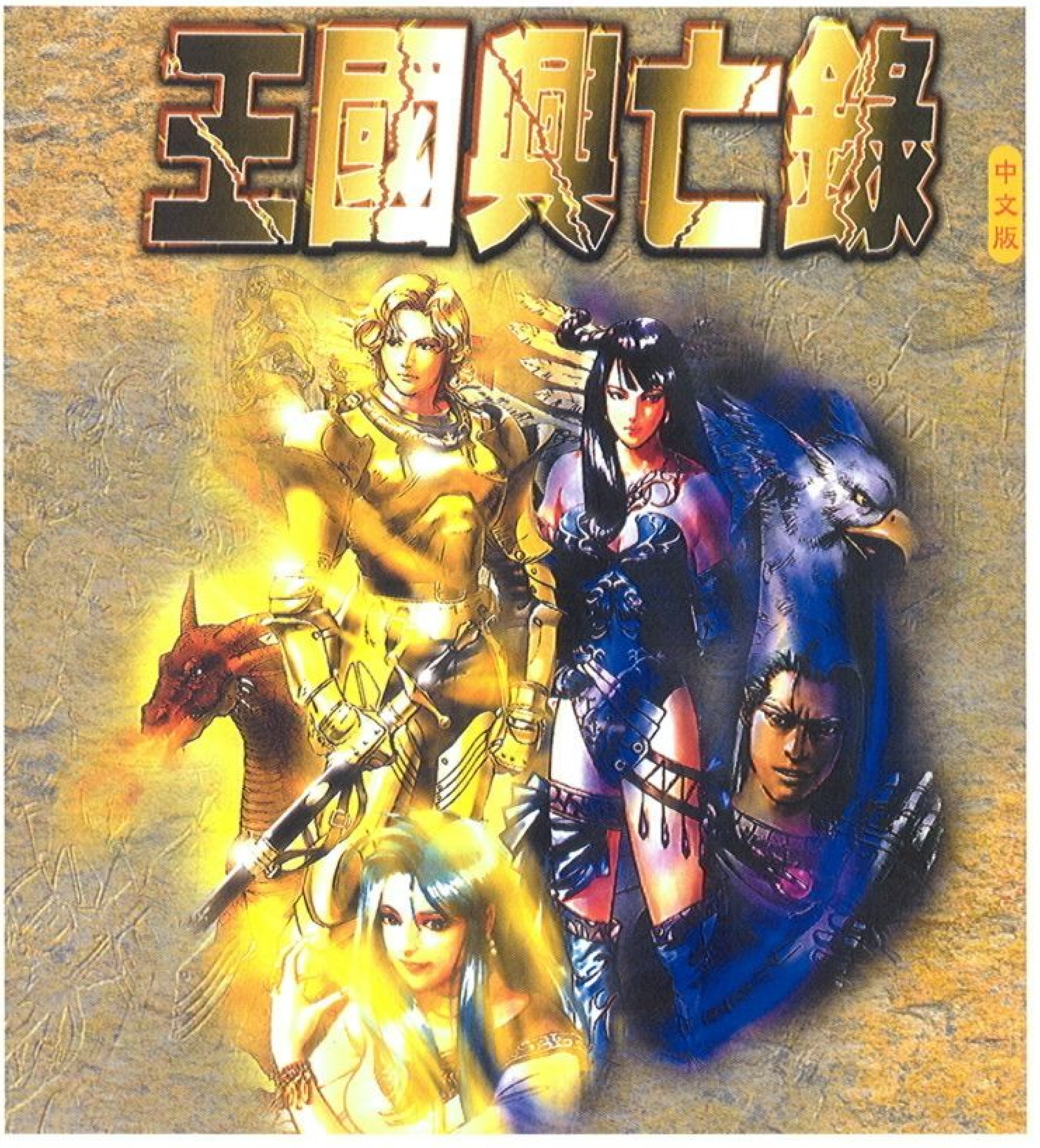
※對付董卓、曹操、袁紹、劉備或孫權那種強大的諸侯，不管是人類玩家還是電腦君主，建議你不要同時與兩個霸主宣戰。善用你的外交卡跟列強同盟，擴大地盤養精蓄瑞再一一宣戰，如果對手是電腦可以假藉同盟再偷襲它首都。

※小心在外交的時候對方亮出「援助武將」牌，和你不投緣的武將可能就被挖角走了。筆者就這樣損失過關羽與張遼等大將，好不容易錄用他們又被跑回劉備與曹操的身邊。

※如果你統一了大部份的中國，又擁戴東漢皇帝，會出現皇帝禪讓事件然後破台勝利。你也可以設定遊戲年限，時間一到大家比積分的高低。

本文作者／焚心





基本規格

機　型	P-100
記憶體	24MB
音　效	WIN相容卡
顯　示	SVGA
光碟機	4X
操　作	M、k

測試配備

機　型	P-450
記憶體	128MB
音　效	SB Live
顯　示	Magic 3D II
光碟機	32X
操　作	M、k

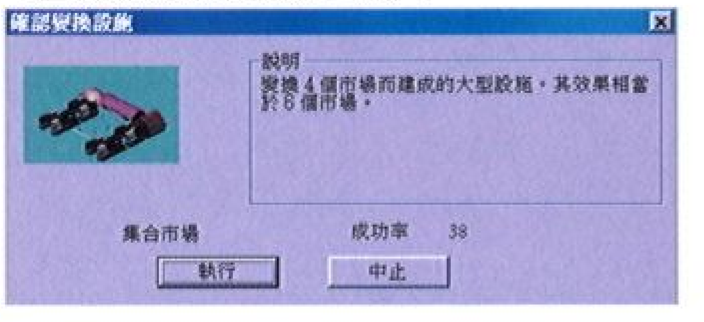
這是一款由光榮系列大作「成吉思汗」的系統衍生而來的作品，遊戲中提供了兩個劇本供玩家選擇。由於屬於原創性劇情，其融入感有別於以往為吾人所熟悉的「三國志」「信長之野望」，玩家必須花費更多的時間才能投入。尤其是登場角色紛雜，人數有如「小三國」之多，其難與臉孔產生聯想的角色譯名，先天上便具有某種程度的疏離性，因此想要獲得玩家的認同，就必須在劇情導入上著手。



然而遺憾的是在這種採用戰國時代模式的架構下，除非玩家已經對劇本有了通盤的瞭解，否則便只有透過遊戲提供的劇本，分別扮演各國的領導人，經過多次揣摩之後，方能捕捉舞臺背景的全貌。畢竟偏重主線的劇情介紹，還是無法找出與其他各國角色互動的關係，因此完全扮演各國主角的親身體驗，以及細讀各角色簡歷的說明，成為連結整體劇情的最佳方法，這對初次接觸這種類型的玩家而言，是相當吃力的。



其實以這樣的策略結構看來，劇情性是可有可無的，開發者大可不必煞費周章苦惱於人們之間的情仇糾葛，只需置重點於主要角色可能影響的連動劇情即可，例如敵國武將的叛降與內鬥等牽連較為廣泛的事件。其次對於如何攻城掠地、經營領地，均有其展現長才之處的其他角色而言，玩家即使不須透過劇情介紹，單憑人物能力數據的認識，也應該能夠體驗遊戲的樂趣，或許這就是為何開發者在劇情安排上較為薄弱的原因吧！



既然重點在於經營與戰爭，那麼這兩項設定的表現又如何呢？首先在經營方面，製作小組設定了一種具有現代機制的都市計畫，只要將4個各具機能的建設集中在「田」字型的領域中，當玩家由途經酒館的旅人口中得知某種建設組合能夠成長為大型建設時，便可執行「變換設施」的指令，將原先構成「田」字型 4 個小單位的設施，提昇為「口」字型的個體單位設施，使單位收穫量、金錢收入增為1.5倍或2倍。





這種設定有時可以轉變出新機能的設施，但主要功能還是在於增加面積收入，有著利用現代高層建築節省空間的異曲同工之妙。此外轉換過程中，偶爾會出現的「黃金樹」「石柱群」等突變設施也教人頗為期待。唯一美中不足的便是必須經由旅人提示後，才能執行設施變換、以及每次提示的設施均為隨機決定這點。如此將導致玩家無法事先預期提示的結果，只能優先建設基本的單位建築，等待時機的到來，因此如何擬定都市計畫，便成為攻略的主要一環。



其次在戰爭方面，法術扮演著十分重要的角色，單憑武力是難竟全功的，這使得魔法與武力在整體上取得某種均衡性，尤其在城池攻防上的影響更為明顯。當敵我雙方的城池遭受攻擊時，守方可於城中心的神殿施術累積神殿魔法，將入侵的敵軍一舉擊潰，其殺傷力與攻擊方式正有如「 C&C」的殺手衛星，使得攻陷城池的難度大增。尤其是城池防禦度高且守將多達4名施術者時，集中攻打唯一城門的攻方將會遭到致命的打擊，或許這正可解釋為何遊戲中登場的城池數不多的原因。





此外經由旅人告知後便可著手探險的迷宮，其存在也為遊戲帶來另一種趣味，使得登場於遊戲中的武士、僧侶、法師、女巫、小偷等職種，獲得擅場之所。當然於過關斬將破解機關之餘，最後取得絕世寶藏、使遊戲得以有利進展的結果，才是玩家所期待的。也許玩家在經營領地之餘，亦可前往迷宮進行RPG探險，使其心情煥然一新的想法，正是製作者的理念吧？





可惜無法利用簡單的按右鍵動作進行取消的滑鼠操作設定，使得整體遊戲在進行上，程序變得繁瑣起來，一旦進入迷宮發生戰鬥時，反而令人感到掣肘，對於一個曾經有過無數大作的公司而言，這個設定是相當令人不解的。至於玩家是否願意曠日廢時進行為數衆多的迷宮探險，便成為遊戲的一種選擇，畢竟只要達成某些條件，完成部份迷宮探索，同樣可以結束遊戲。



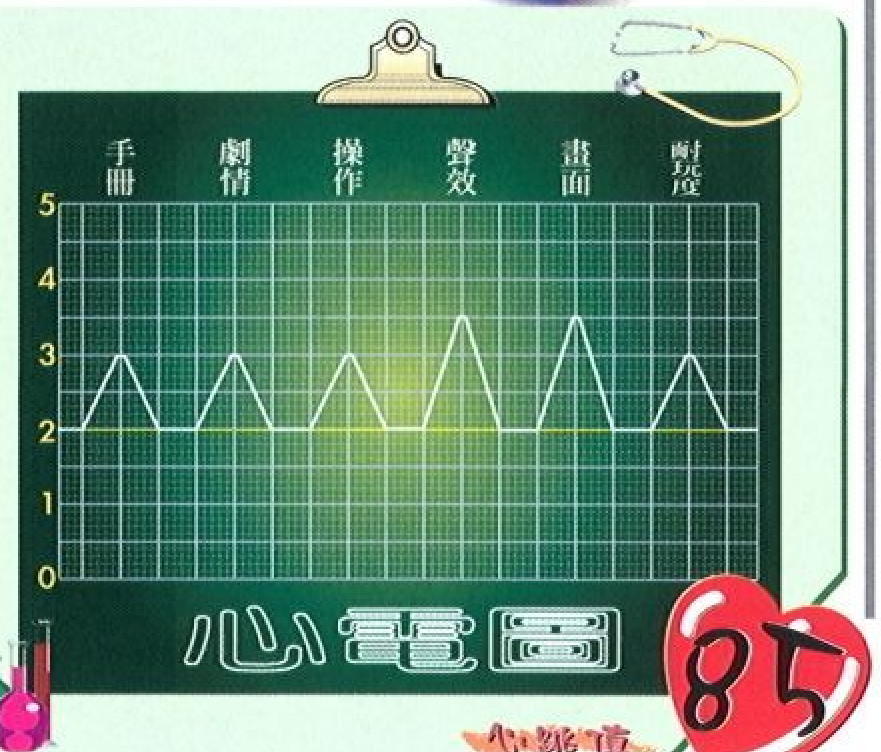
藥方 破關藥方

另外最好一開始便讓主角率領國王、竊賊、法師、僧侶探索國內的４處迷宮，解救出來的4個魔王，便可做為人力資源運用，其內政與軍事效果均十分驚人。由於最下方的神殿都市，很早就會受到他國的侵擾，建議移動後方首都的部將遠赴前線支援，首都只需留下女巫累積神殿魔法即可。

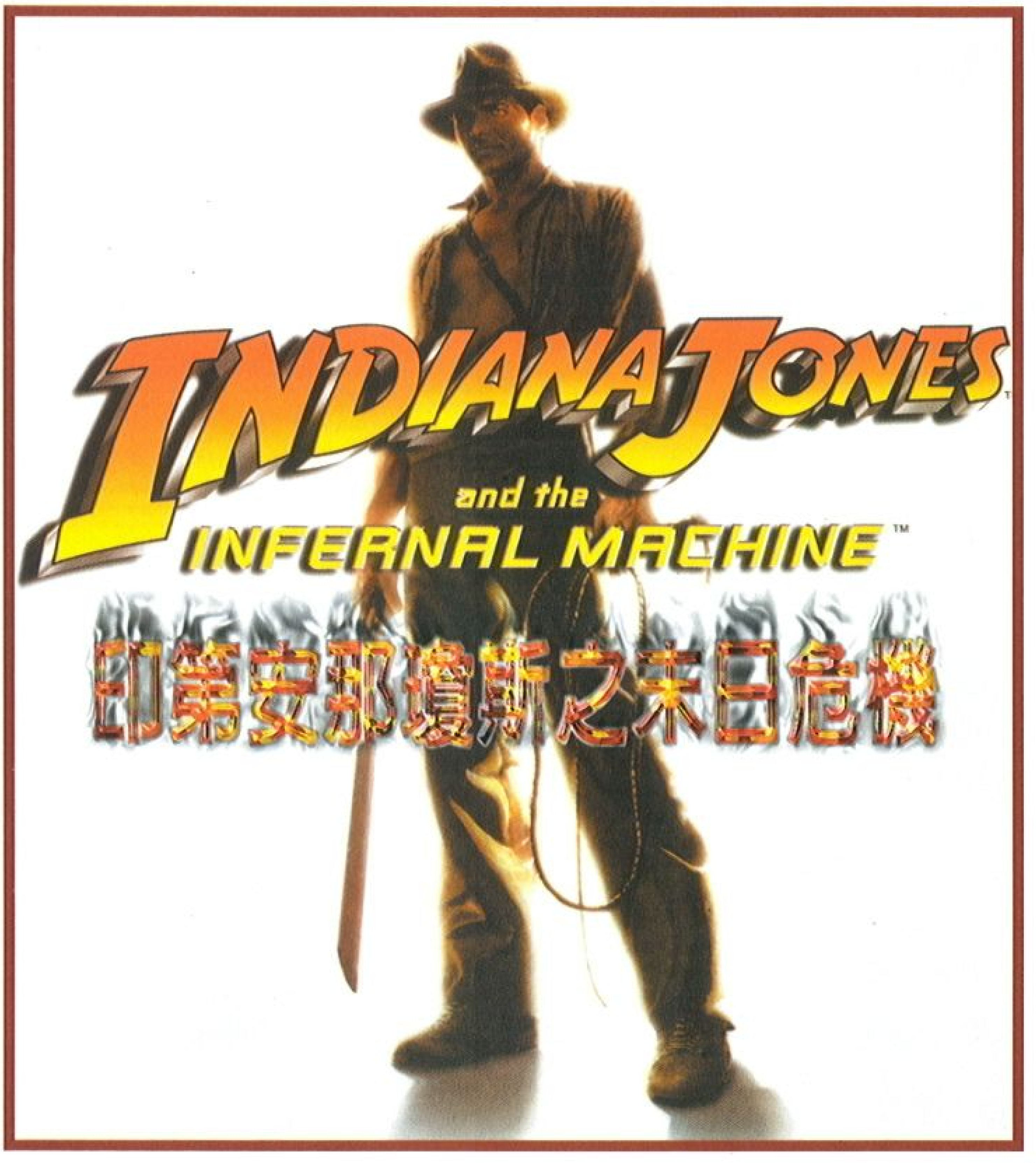


由於女巫數與神殿魔法累積速度成正比，故可一面錄用途經都市的在野武將，讓女巫留守城內抵禦敵國的神殿魔法攻擊，等到來犯的敵軍數度遭到擊退，就是轉守為攻的時刻。

／玉離塵



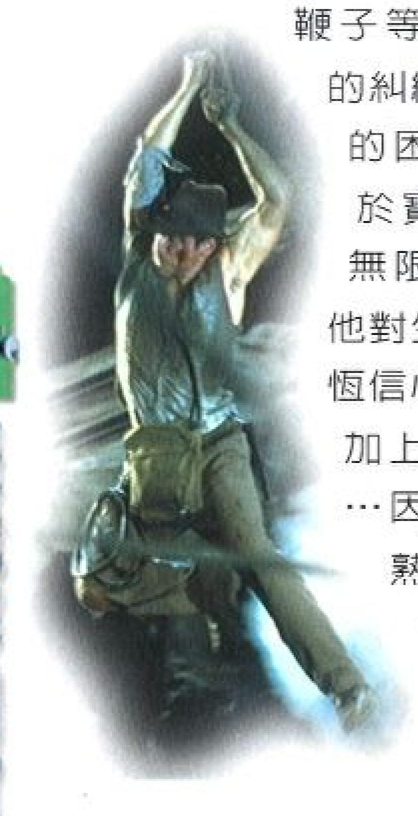
動作冒險　國外發行：LucasArts　國內代理：松崗　1080元



基本規格	
機　型	P-200
記憶體	32MB
音　效	DirectX相容
顯　示	SVGA
光碟機	4X
操　作	M、k、J、GP

測試配備	
機　型	PII450
記憶體	64MB
音　效	SB-LIVE
顯　示	TNT
光碟機	40X
操　作	M、k、J、GP

喜歡冒險的玩家們，諒必對於印地安那．瓊斯二世的英雄事蹟熟悉得很。透過很多管道，我們了解印地擁有很高的學位，能讀說十幾種語言，富有深厚的歷史知識。但是印地並非文質彬彬的教授，因為閱歷的豐富，他自然也遇過各式各樣的麻煩，印地永遠知道如何運用他的智慧、拳頭、武器、鞭子等，擺脫任何的糾纏，解決任何的困難。印地對於寶藏和冒險的無限喜愛，源自他對生命奧祕的永恆信心。當然，還加上一點點貪心…因此，我們所熟知的印地二世，自然是活得極為真實。

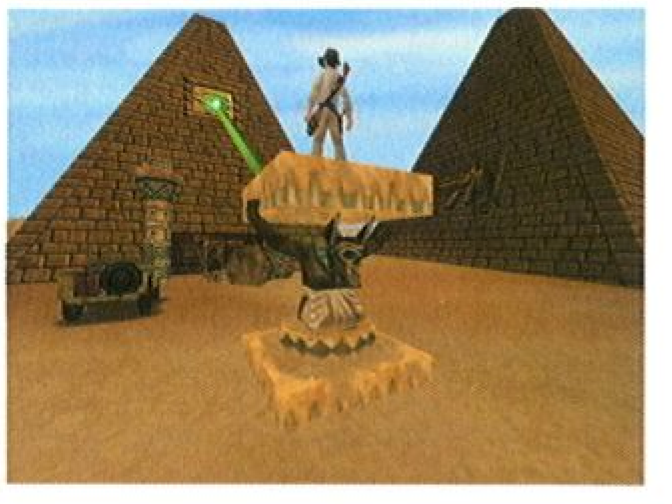




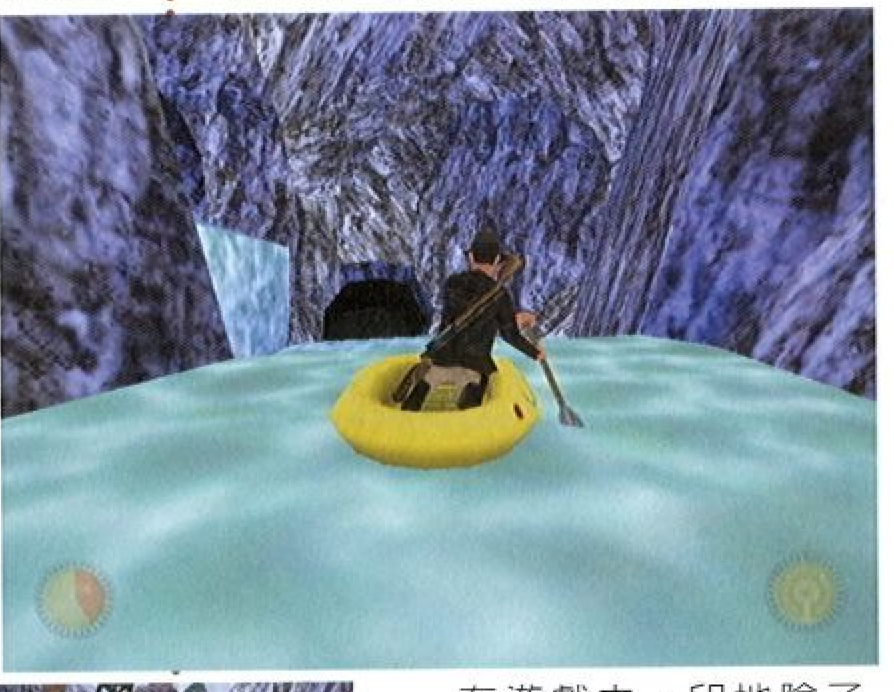
在「末日危機」這款遊戲裡，印地要深入巴比倫的沙漠廢墟，探索尼布甲尼撒王二世在兩千六百年前興建的巴別塔。因為蘇聯一位非正統學者吉那地．弗洛尼可夫，認為在這座塔裡有一部遠古機器，可以跨越時間和空間的界限。但當機器開始運轉時，警覺的巴比倫人毅然推倒了巴別塔，使得陌生領域─亞錫魯恩的統治者馬杜克，以及四名使徒─岩漿守護者、冰守護者、奇札寇特和機械守護者，連同部份的機器零件，俱都散落到世界各處。印地必須和蘇聯人競爭，快一步找回這些零件，並阻止蘇聯人修復馬杜克的地獄機器。



在印地的這一段冒險過程中，大致可粗分為十六個段落，真正是各具特色，難度互異。場景的氣勢營造，超越了空間的有形限制，冒險其間，玩家很容易領略“世界之大，個人之渺小”的真諦。在風格殊異的諸多場景中，印地自然也面對了大量的難題，解決之道，即便是參照遊戲所附的簡易攻略，玩家還是得不斷的從失敗的經驗中求取過關的契機。這正是這款遊戲的成功之處，即使將答案攤在玩家面前，並不表示玩家即可依樣葫蘆的輕鬆過關。您不得不佩服遊戲的製作群，哪來這許多新鮮的「鬼」點子。



談起遊戲的美術造詣，這又是令草民折服的一大特點。不唯色度飽滿，光影逼真，尤其在3D場景的呈現，更是淋漓盡致。置身遊戲場景，直如跟著印地進了實景一般，這種美妙的“錯覺”很令草民感動。至於與印地為敵的角色，除了不時出現的蘇聯士兵之外，最棘手的當屬馬杜克和他的四名使徒，這些魔頭級的怪物有一造型上的共同特點，除了身軀龐大，令人望而生畏之外，俱皆刀槍不傷。印地得腦力激盪一番，就近以特殊的道具才能順利收服。這也是遊戲顯得高明之處，印地之所以是印地，正是在蠻力之外，另闢以腦力致勝的途徑。





雖說這種類型的遊戲，劇情應不致曲折離奇，但因充斥在遊戲中的大小難題俯拾即是，加上蘇聯軍人從中作梗，印地在挖掘古代機器零件的同時，還得解救遭擄的蘇菲亞…這一連串看似無關的單獨事件，串成一串也就構成熱鬧已極的緊湊劇情了。針對遊戲裡各式各樣的待解難題，真正是引發了草民高度的興趣。究竟是怎麼樣的機緣、靈感，能夠將這諸多大小、難度不等的點子，不著痕跡的巧妙遍佈於遊戲之中？且其中更不乏環環相扣的機制。這樣的巧思，真讓一如井底之蛙的草民開了眼界，除了滿心的佩服，依然是滿心的佩服。

在遊戲中，印地除了必須保持腦筋清醒之外，尚有不少武器可補智慧上的先天不足。除了玩家耳熟能詳的鞭子，其他如各式手槍、來福槍、散彈槍、火箭筒和手榴彈等，俱皆佔有舉足輕重的份量。雖然戰鬥不是印地的專長，但在遇上毒蠍子、毒蛇、毒蜘蛛，以及端槍的蘇聯士兵跟前，印地自然得去熟悉武器的運用。再者，諸如流落到哈薩克、菲律賓、墨西哥和蘇丹的古代機器零件，在在都有耳目一新的功能，玩家必定能從中獲取無窮的樂趣和發明的慾望。

在「末日危機」的探險過程中，印地還必須駕駛吉普車、礦車和皮筏。這些交通工具的設計，並非聊備一格，它在很多關鍵時刻裡，除了救命之外，還是過關的唯一選擇。重要的是，當印地坐上這些交通工具的同時，玩家很容易能進入印地的情境之中，直如親自駕駛一般，足可獲取立即而直接的認同感。綜觀草民的遊戲史，這般的經驗還屬新奇的，玩家當不難想像其間的感同身受。



當「古墓奇兵」的羅拉和「飛龍女戰士」的萊恩，兩位新女性在遊戲界締造一股旋風，並大發“雌”威的同時，吾人樂見印地能不甘寂寞，打破沈默而重振男性“雄”風。與男女平等或沙文主義無關，草民只是欣喜久違的“智慧型的陽剛氣”重現江湖而已。凡是喜愛冒險（非指感情上）的玩家，您勢必不能錯過印地再現英姿的機緣。更為重要的是，印地的表現，確實沒有讓滿心期待的玩家們失望。



破關藥方

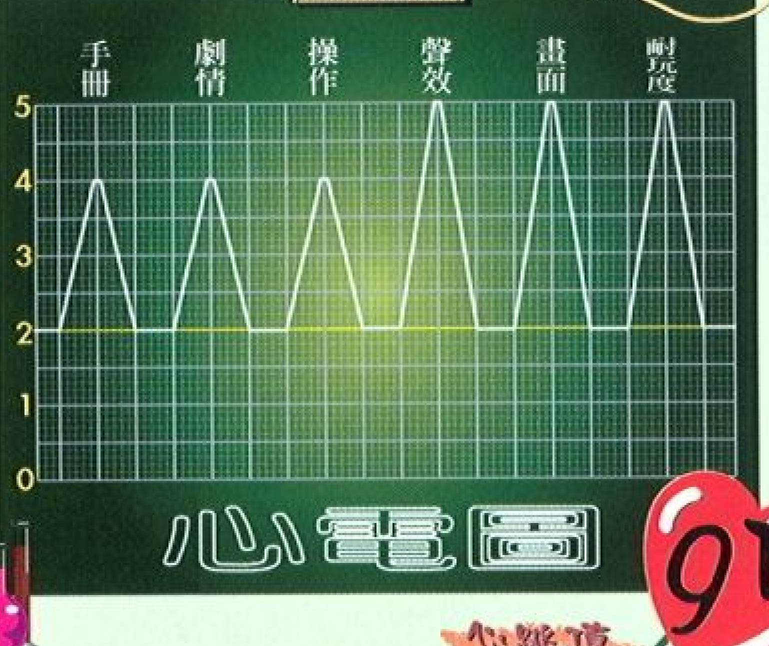
藥 方

在印地所能使用的各式武器中，玩家千萬別忽視了鞭子的妙用。它除了攀爬、攀跳之外，在伸手不能觸及標的的場合，揮動鞭子常有意外的結果和驚喜。大刀則是除了應付洞口的蜘蛛網和蔓藤之外，在水中更可當“生魚片”刀使用。

任何開戰的場合，如果結局不符理想，玩家大可重來一遍。由於一次的失敗，必可讓您摸清敵蹤和狀況，再戰一次通常都可獲致較佳的勝績。當您駕駛吉普車在空曠的沙漠，或駕著礦車行駛於礦坑之中，大可節省彈藥，而以車撞擊敵人和毒蠍子即可。

若是要參照遊戲所附的簡易攻略，建議您先把整個關卡看過之後再行動為宜。如果碰上進退失據的情況，試著回到先前的場景逛逛。而當印地的金錢足夠購買神祕地圖時，不管是在哪一個關卡購得，印地會立即進入該祕密關卡。

／ALEX



95
心跳值

【中國魔法牌】



／凱文

不知道看到這篇文章的各位，是否有玩過對戰型紙牌遊戲呢？沒玩過的人也許會有些疑問，什麼叫對戰型紙牌遊戲呢？這是種利用紙牌制定某些規則，來和別人比較自己的戰略頭腦、與別人面對面的一種遊戲，其中較有名的就是前陣子在台灣興起的魔法風雲會，而漫畫週刊上的熱門漫畫『遊戲王』裡面所描述的也是此種遊戲。



對戰型紙牌遊戲在外國其實已經流行了一段時間，有全世界性的玩家排名和大型的比賽，甚至還有獎金獎品；但是礙於這些都是國外所發行的遊戲，有些年齡層較低的新玩家們並不一定看得懂英文；而中文化的牌組又比英文版貴了些，翻譯又不是完全正確，若是出了問題，到最後都是以英文版的為準…國內的玩家就算有遊戲上的問題，也只能上網尋問或跟其他的玩家討論，像我這樣英文程度不行的人，到了他們公司的網站也是霧煞煞的回來…

現在，國內的智冠公司也發行了一款對戰型紙牌遊戲，名叫中國魔法牌（ARCANE DRAGONS），這款遊戲是參考了許多紙牌遊戲的一些優點而來，就讓我來介紹和說明這款遊戲吧！

中國魔法牌的種類

首先，我來介紹一下牌的類型，基本上，在這個遊戲中，牌的屬性分為以下六種：

紫色：道族（水系）屬性。
黑色：魔族（土系）屬性。
綠色：獸族（木系）屬性。
藍色：仙族（金系）屬性。
紅色：妖族（火系）屬性。
黃色：人族（複合）屬性。

以上六種屬性的牌，又可分為『靈體』和『招術』兩種；除了上述的六種顏色以外，你還會發現一些其它顏色的牌，這些牌可能會是『法寶』、『陣法』、『陷阱』、『環境』或是代表靈力的『水晶』。



所有的牌堆除了『水晶』之外，其他類型的牌都會有所謂的召喚點數，想要讓它們進入場上時，就必須使用水晶的靈力與靈氣，來召喚各種供你運用的『靈體』或『法寶』等等…。

大概的遊戲流程：

在正式的比賽中，每個玩家必須準備一套至少50張以上的牌組。在中國魔法牌中，將會有兩個牌庫，其中主牌庫（放置靈體、招術、法寶等的牌）至少要





35張以上，而水晶牌庫（只要是水晶類的牌都是放這裡）至少要有15張以上。除了基本水晶以外，牌庫內其他同樣的牌都只能有三張。

每個玩家在一開始時，都必須將兩個牌庫（主牌庫和水晶牌庫）充份洗牌，然後給對手再洗一次牌（以示公平、沒有作弊嘛…），然後將這兩個牌庫分放在你的左、右側（主牌庫在左，水晶牌庫在右）。之後決定誰先攻或後攻，你們可以用任何公平的方式來決定，例如猜拳就是個不錯的方法。





決定順序後，先攻的玩家抽7張手牌（從兩個牌庫中抽任意張，只要加起來是7張即可），後攻者抽8張手牌。然後先攻玩家開始他的回合：一個回合是由幾個不同的階段所組成，而每個階段你都可以做一些事，如施展招術、攻擊對手或是架設陣法等等；當先攻玩家的結束階段過後，就輪到後攻的玩家開始他的回合，如此的流程循環下去，直到分出勝負為止。



卡片介紹

接下來再介紹各種類型的牌，首先介紹水晶部份：





水晶是用來產生靈力與靈氣的牌。除了一些特別的水晶以外，一般水晶牌的上方會有各種靈氣的符號，如果在一顆水晶上若有『道』屬性的符號，那表示將這顆水晶放置進入場上後，就會擁有一點『道』屬性的靈氣；當你使用這顆水晶時，它將會產生一點靈力來供你運用。換句話說，如果想使用一張需要兩點『道』屬性靈氣的牌時，領地上必須要有兩個擁有『道』屬性的符號的水晶，然後再支付這張牌所需要的靈力，就可以使用這張牌，或是使它進入（召喚）到領土供你使用。





或許玩家會有個疑問：我是不是要用兩顆有『道』屬性靈氣的水晶，產生兩點靈力，來支付一張需要兩點『道』靈氣的牌的召喚費用啊？…

關於這點我必須先說明，『靈力』與『靈氣』是兩種不一樣的東西！『靈氣』是一個影響你是否能使用一張牌的數值，而『靈力』的支付是在你確定有足夠的『靈氣』去使用那張牌的時候，再支付所需的『靈力』，就可以照著牌上的說明去使用那張牌啦！換句話說，『靈氣』等於是每個月的薪水，而『靈力』就是你這個月所能用的錢錢啦！由於靈力無法儲存至下一回合，所以要妥善使用以免浪費。








誰是英雄？
誰能榜上留名？
是素還真？
魔魁？
還是你？
霹靂英雄榜
感謝來自大霹靂公司的鼎力協助與黃強華先生之經典原著，黃文擇先生之傳神口白



軟體世界
智冠科技股份有限公司
技術研發中心
智謀權術，
誰人能敵素還真？
曠世狂霸，
何人能比魔魁？
公開亭英雄榜上
出現了一位文武超絕的神秘人物，
他讓素還真方寸大亂！
讓魔魁寢食難安！
他會是武林中的大陰謀家
或是新救世主？
遊戲特色
◆大三倍
場景與劇情比第一代大三倍，
完整表現霹靂的世界。
◆全3D
將霹靂人物與場景全3D、
影音化。
◆人氣旺
首創PL人氣指數，
玩家必須從小人物力爭上游成為英雄。
◆五功體
有謀、武、幻、復、才五種功體，
各有不同能力與可練武功。
◆超現實
讓玩家進入揉合現實社會
與虛幻霹靂世界的自由劇情中。
霹靂世界
從未出現過的奇幻地域 請您先探！
◆輕鬆按
特殊之策略攻戰法，所有細部指令歸於同一選單，
戰鬥輕鬆按不會手忙腳亂。
◆大考驗
1000題隨機霹靂題大考驗，
為霹靂迷加分。
◆掌文武
除來自霹靂原著黃強華先生支援，
還可聽到黃文擇先生原聲口白與戰鬥語音。
霹靂史上
從未曝光過的超強武功 由您先練！
7-ELEVEN
OK便利店
福客多
傳動健康・快樂



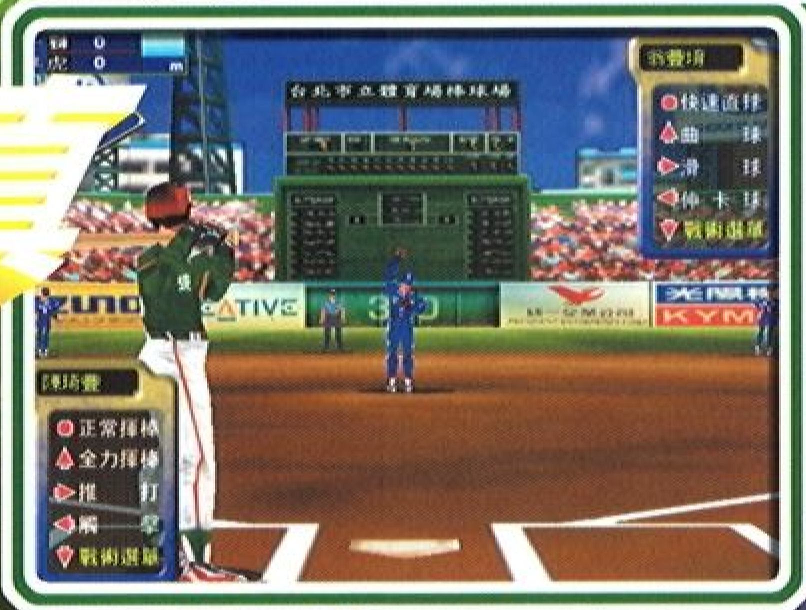
力量
速度
體能
爆發
VR中華職棒
CHINESE PROFESSIONAL BASEBALL
運動美學的究極表現
中華職業棒球聯盟
THE CHINESE PROFESSIONAL BASEBALL LEAGUE

台灣第一套

全3D超寫真

本土職棒運動遊戲



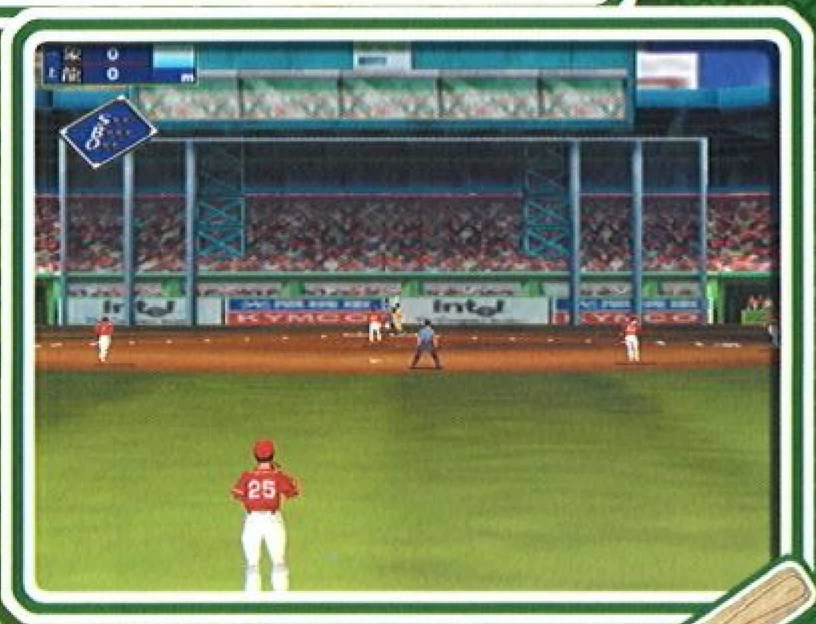




沒有球賽的冷冽日子，也能玩職棒、看職棒喔！



- 即時3D成像引擎技術，完美呈現球賽動態
- 獨特投打介面，將投手的球路與打擊者的揮棒動作淋漓展現
- 中華職棒六隊球員球賽十年珍貴記錄完整呈現
- 九座中華聯盟指定球場，另加設夢幻虛擬巨蛋球場
- 功能超強的球員資料編輯器，可建立夢幻球隊
- 球場現場實況收音，讓比賽更熱絡
- 棒球播報王子蔡明里先生，熱情參與遊戲企畫與語音播報
- 收錄緯來體育台精彩實況轉播動畫



代理發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司

研發製作
次方科技股份有限公司 · 區格互動科技股份有限公司
DREAMFORCE STUDIOS, INC. TRIGGER, INC.
www.dreamforce.com.tw

萊爾富 全家便利商店 OK便利店 福客多 金石文化廣場

【武林人秘錄】

一把劍，一壺酒，
天地為床，四海為家的您，
可以在莽莽江湖開創一片
屬於您的新天地嗎？



酒能解愁　一醉忘憂
長醉不願醒　醉翁

安徽境內忘憂谷，好友相伴不孤獨。
傳說江南七友多年前因避戰亂而隱居於此地，
此七人各有特殊嗜好，
是風雅也是獨門奇功。
老大〝醉翁〞
最喜歡是不分晝夜浮個三大白。
醉翁不但是酒國高手，
更對酒有深刻的了解。
酒入喉、醉拳展，
醺醺然中人命就手到擒來。

小鬼打滾　閻羅讓路
醫中神話　怪醫

有所醫有所不醫，無所醫無所不醫。
他是江湖三大名醫之一，
但性格古怪，不輕易為人看病。
他的醫術出神入化，
但遺憾的是
救錯了一個不該救的人。
他精研各種草藥，深知其療效，
但卻救不了最親近的人。
他發誓此生要向閻王挑戰！
在他手中將沒有救不回的人！



天地無用　唯魔獨尊
魔教教主　歐陽笑

歐陽笑會任由魔教如此頹敗？還是重振旗鼓伸魔威，
武林也少了些威脅，
魔教勢力一洩千里、一盤散沙，
當左使歐陽笑奪得教主一位，其他法王都負氣出走，
魔教大亂，眾人爭權奪利，
魔教前任教主天魔死後，
毀天滅地魔當道，有誰不服納命來！



野拳奇蹟　百年不墜
二人同心 其利斷金　野拳門父女



無名野拳門，秘密藏永恆。
野拳門雖沒什麼名氣
但卻有百年歷史，
它能夠屹立江湖的秘密
就在一位少年，
那場打敗十大高手
奪十四天書的戰役，
造就了這不朽英雄，
也抹紅了野球拳。
野拳門全靠這父女倆
撐著欲墜的場面，
野球拳會從此失傳
或再次揚名於武林？

武林群俠傳

河洛工作室

似邪似正 亦假亦真

萬物輪迴 剎那人生



天上謫仙 谷月軒

少年英豪 青出於藍

義结金蘭半路中，怎知命運皆不同。
他是主角與荊棘的结拜兄弟，
也是江湖中的新新人類。
天份高、遇異人、習奇功，
一片坦途正等著他去開創，
他就像天上貶謫的仙人一樣，
一切好運都站在他這邊，
但是他與荊棘
卻不能再一起秉燭夜談、
一起砌磋武功，
正邪不兩立，他與主角、
荊棘將會走向何種命運之途？

吃人不吐骨 貪吃鬼

無所不吃 吃遍天下

吃喝嫖賭，武林四惡！
貪吃鬼就是四惡之一！
他好吃成性，
絕不放棄任何美食。
他什麼都吃，
活的死的樣樣都吃。
可怖的他將小嬰兒的肉當成極品
為了吃，
什麼塗炭生靈的事都做。
目前雖在西南邊境的野人谷荒境隱居，
但饞嘴的他已準備重出江湖大嚼一番。



閻王賭三把 賭鬼

逢人必賭 視賭如命

賭鬼的最大優點，就是賭輸了絕不賴賬。
賭鬼的仇家不少，但債主卻一個也沒有，
上天下地無所不賭，連命都可以當賭注。
人家不賭，他拿刀子逼著人家一定要賭，
就算遇見閻王，也要賭個三把過過癮。
視賭如命的賭鬼，不分男女見人就賭，
遇見賭鬼我，不賭命嗚呼！
不怕輸得苦，只怕斷了賭！



軟體世界
智冠科技股份有限公司

經典角色扮演遊戲【金庸群俠傳】製作小組世紀末雷霆巨作

江湖道上馳馬
芙蓉帳裡銷魂
刀劍聲中論英雄
武林人生雖可瀟灑不羈，
卻也總是身不由己．．．
武林人是你最好的朋友，
也是最可怕的敵人．．．

誰是你尊崇的宗師偶像？
誰是你想取而代之的人？
你想拜在哪些名師門下？
你想除去哪些礙眼角色？
三十九名掌門人向你挑戰！

你能盡學各派武功，
成為萬流歸宗的武林盟主？
還是另闢邪異毒徑，
成為十惡不赦的全民公敵？

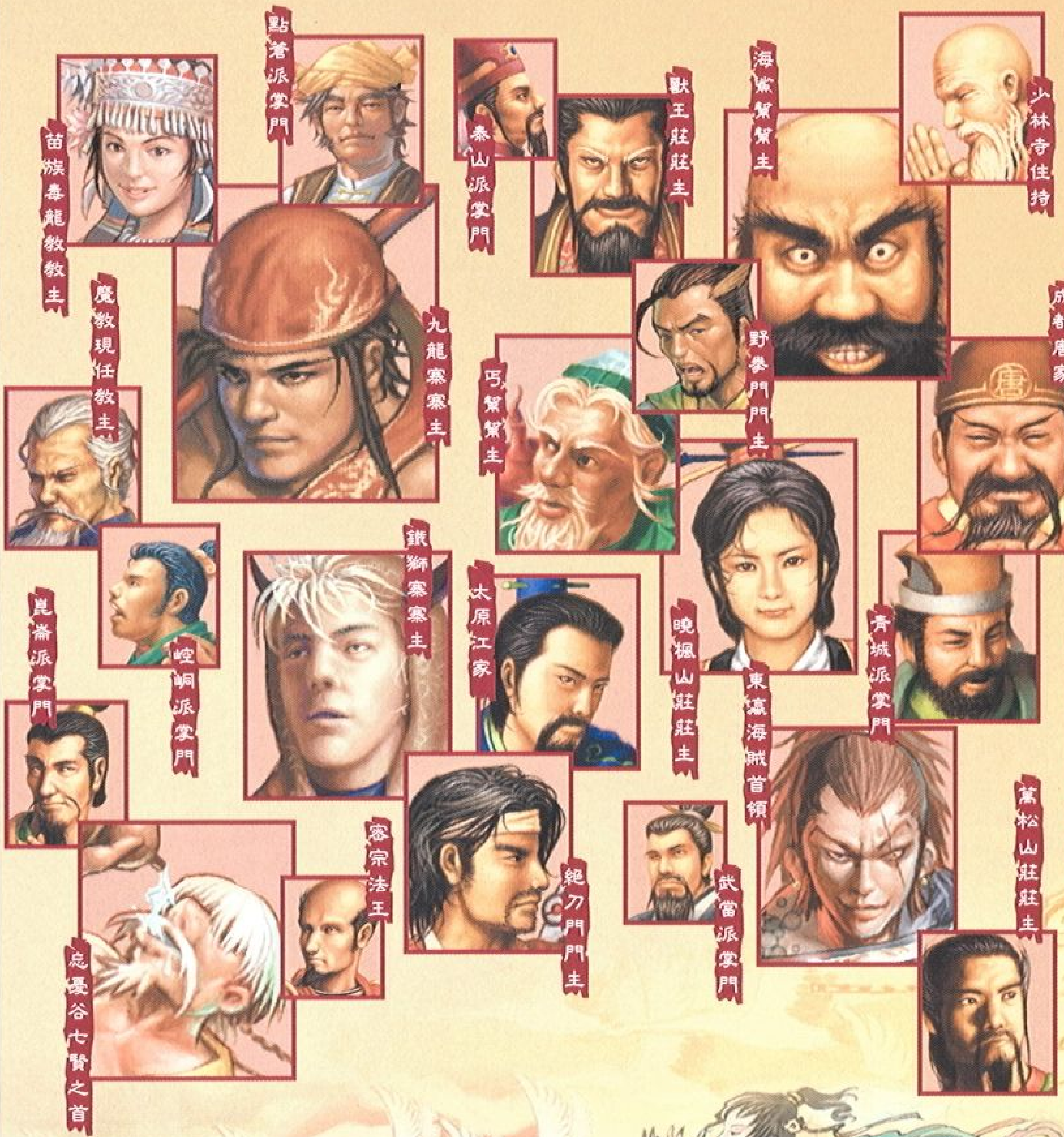
這是你拜師的名帖，還是死亡的黑名單？

天山派裡藏玄機

雪中仗劍，俠骨雄心，
足跡甚少涉足中原，
卻意外於武林浩劫中保存了博大精深的本門武學．．
蓄勢待發，捲土重來並擁有五大高手的天山派
將會以什麼方式再入中原戰場？



經典角色扮演遊戲【金庸群俠傳】製作小組世紀末雷霆巨作



武林群俠傳

河洛工作室

修羅宮中無日月

春風柔軟，倩女多情，

薰香正撲鼻而來，笑語還在耳邊呢喃，

意亂情迷之際，魂兒就飛到了天外‥

看來一臉清純，武功卻媚惑難測的修羅宮主，

將會以什麼方式征服武林？



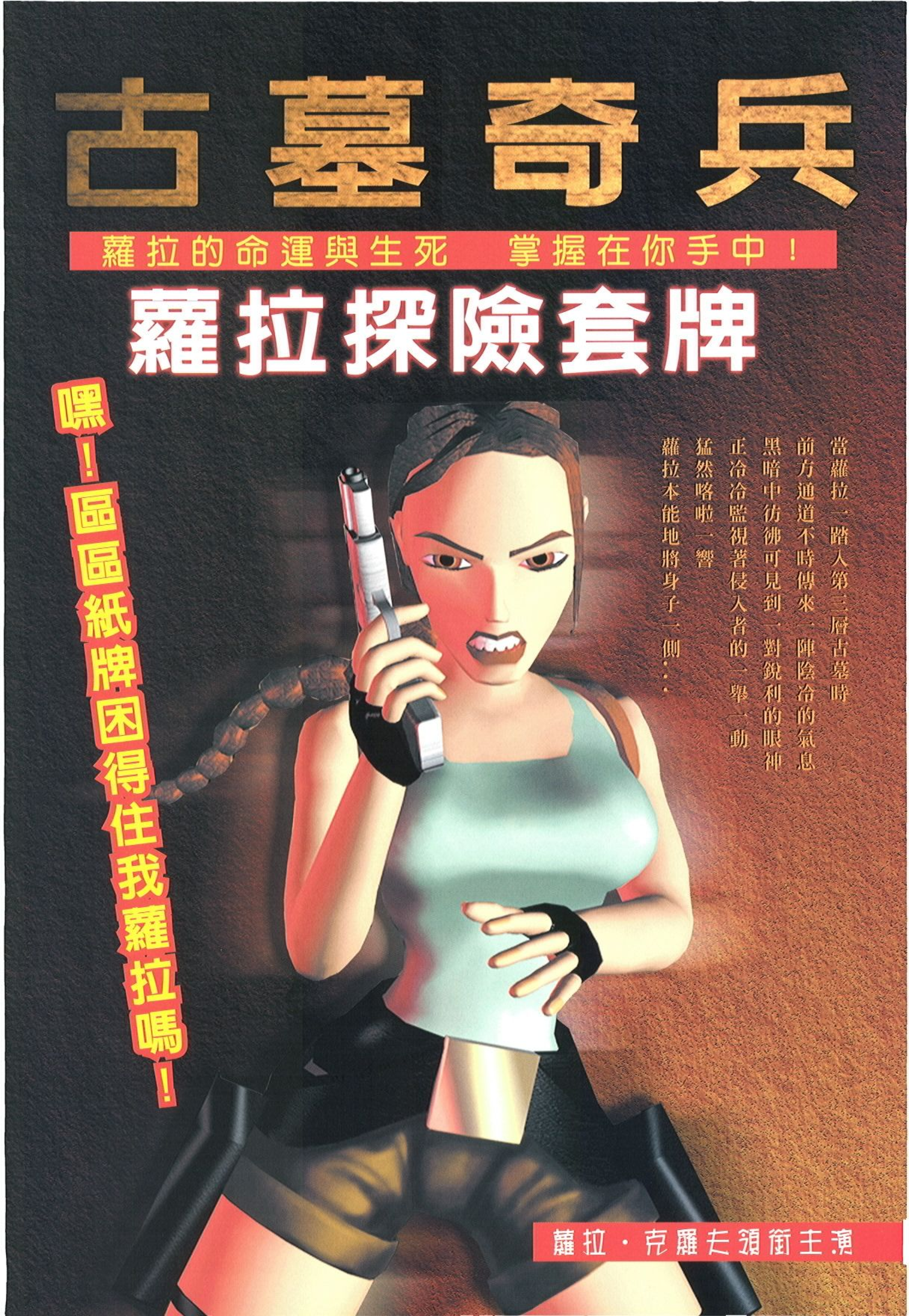
【掌門人秘錄】

軟體世界
智冠科技股份有限公司



THE FUSE
一個是非不明的世界
一場敵我不分的戰爭
2000年最勁爆的3D射擊遊戲!!
酷酷的導火線掛飾
THE FUSE
只送不賣 首批限量發行
可當項鍊、鑰匙圈
創意隨你變
風采無限多
次方科技股份有限公司 / 研發製作
DREAMFORCE STUDIOS,INC
www.dreamforce.com.tw
千禧年即將一


熾烈的岩漿，壯麗的瀑布，豐富多變的場景讓你目不暇給。
傾巢而出的敵機，排山倒海而來叫你大呼過癮！
湛藍的海面，波光粼粼地河流，超細膩的美術表現。
導火線
感動人心的精彩爆破，華麗的特效令人讚嘆！
在雪地上激戰，在疾駛的火車上射擊，挑逗著奮戰的神經！
熱力引爆！
代理發行／
SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司


古墓奇兵
蘿拉的命運與生死　掌握在你手中！
蘿拉探險套牌
嘿！區區紙牌困得住我蘿拉嗎！
當蘿拉一踏入第三層古墓時
前方通道不時傳來一陣陰冷的氣息
黑暗中彷彿可見到一對銳利的眼神
正冷冷監視著侵入者的一舉一動
猛然喀啦一響
蘿拉本能地將身子一側…
蘿拉・克羅夫領銜主演



Arcane Dragons
Enhancible Card Game
SNOW-WOLF STUDIO
Creatmad Studio
【中國魔法牌】之天子傳奇
運用混沌智慧
開啓光明靈體
掌破魑魅魍魎
意通雷霆雲霄
逆轉遊戲規則法輪
重建另類遊戲秩序
乾坤正氣
怒吼妖獸
可增強式華夏風格紙牌遊戲

新聞廣場

◎登記／局版臺誌字第177號
◎帳號／41941885

全球資訊網http://www.swm.com.tw

決戰總統之路獎品大放送



迎接千禧年總統大選特別為各位總統的頭家準備好豐碩大禮。上網玩佈椿拔椿遊戲贏得電腦或是壓對寶選對總統就有機會獲得名牌大哥大。請大家告訴大家，趁您還是頭家的時候趕快來參加，否則選完後咱們還得等下次選舉前才又能當頭家。

比賽優勝獎：

- 第一名獨得PIII個人電腦一部
- 第二名獨得Celeron個人電腦一部
- 第三名可獲得價值6000元之獎品
- 前五十名均可獲得由SEEDNet提供價值500元之決戰2000上網套件

選對總統獎：

從寄回「總統之路」遊戲光碟使用手冊封面，並填支持此候選人的所有參賽者，從其中抽出三位幸運者可獲得名牌行動電話。另由時報出版社提供的寶島之星漫畫100本，也將贈送給該組支持者比賽成績之前一百名。

比賽辦法：

- 報名時間：即日起至公元2000年3月5日止
- 參賽資格：凡購買「總統之路」遊戲光碟者
- 網上預賽：2000年3月10日～2000年3月15日（上網找尋參賽者對戰）續看詳情
- 網上決賽：2000年3月16日（定時上網找尋指定參賽者對戰）續看詳請
- 現場決賽：2000年3月18日15：30（前四名現場對決）續看詳請

參賽辦法：

剪下「總統之路」遊戲光碟使用手冊封面，並在背面註明下列資料：
1.真實姓名
2.身份證字號（中獎後必須憑身份證或學生證領獎，不符或作弊則喪失資格）
3.聯絡地址及電話（在上班時間能聯絡的到您本人的手機或E-MAIL帳號均可）
4.您支持的總統候選人（若該候選人當選，您就獲獎。未填或填多位者喪失此得獎機會）
5.您最想向該候選人講的一句話通關密碼（該句話將作為您忘記帳號密碼，或查詢用的通關密語）

寄到台北市長安東路二段52號3F
晟業資訊企畫室收　TEL：（02）25432222

本公司收到報名資料後三日內將以您所註明的聯絡方式通知您一組比賽專用的帳號及密碼。報名後若超過七日未收到本公司通知，歡迎來電洽詢或上網查詢http://www.airgo.com.tw/

詳情請洽各大電腦賣場或上網查詢 http://www.airgo.com.tw/
或電洽晟業資訊聯絡電話：（02）25432222

主辦單位
晟業資訊股份有限公司
時報文化出版企業股份有限公司
數位聯合電信股份有限公司（SEEDNet）
智冠科技股份有限公司
T.T.STATION

要點新聞 NEWSLINE

2版 電玩美少女 也許就是妳！



3版 3D遊戲學分班 正式起跑！



4版 Seagate U6硬碟機 功能再提昇！



電玩美少女 DANCING BEAUTY

大賽開始報名啦！



由電玩快打和GAMEGIRL網站、軟體世界雜誌，以及台北市電腦公會聯合舉辦的〝第一屆電玩美少女DANCING BEAUTY大賽〞開鑼啦！這個比賽是怎樣的比賽呢？又要怎樣的條件才可以參加呢？

電玩美少女DANCING BEAUTY大賽，顧名思義就是一個〝愛玩電玩〞的美少女大賽。為了改善電玩在國人眼中刻板的負面印象，這個由台北市電腦公會、GAMEGIRL網站及電玩快打節目、軟體世界雜誌共同舉辦的〝玩美少女DANCING BEAUTY大賽〞，請到台灣電玩界的優良廠商鈊象電子公司來一同共襄盛舉，在現場鈊象將提供自行開發的Crazy Dancing跳舞機及Rock fully節奏機讓大家和音樂一同起舞！這兩台機器可是絕對的優良產品，讓你邊玩邊運動，越玩越健康唷！

有健康的電玩，當然希望健康的妳能夠和我們一起勁舞一番！主辦單位特地邀集廠商準備了許多大獎，得到冠軍的美少女，除了可以與電玩快打一起去日本看〝春季東京電玩展2000〞外，還有四萬元的獎學金、獎品等豐盛的獎項喔！另外，電玩美少女皇后還有機會拍攝雜誌封面和代言電玩產品喲！此外，現場還有電玩雜誌、遊戲等獎品現場放送！如果妳敢秀，這些都會是妳出鋒頭的大好機會！趕快報名吧！

屬於女性的電玩網站－GAMEGIRL網站【gamegirl.com.tw】也將隨著這次活動和大家見面。這是一個專屬於女性的電玩資訊站，除了有最新的電玩資訊、由女性角度出發的熱門電玩報導；對剛接觸的妳，這兒還有最棒的教學機制，從安裝到上手，保證妳成為電玩新貴！除此之外，GAMEGRIL網站還有許多更炫更ㄉㄧㄤˋ的流行資訊匯集在這裡，我們將會在二月二十六日當天隨著活動正式開始營運！美少女們可別忘記啦！

DANCING BEAUTY大賽還不只是這樣喔！從二月十八號到二月二十八號，



GAMEGIRL為優先報名的美少女們舉辦了〝網路超人氣〞美少女票選活動，讓網友們在比賽前為美少女進行人氣票選暖身賽，〝網路超人氣獎〞將於二月二十八號當天統計票數，並於二十九日展覽會場頒發〝網路超人氣〞獎項。還不清楚嗎？二月十八日準時上GAMEGIRL網站就明白了！

各位男生們不要生氣，雖然辦的是電玩美少女比賽，主角是這些女生，但是我們在現場還是會有舞王賽的報名！2/29日現場的頒獎大典將會由電玩奇兵ALEX和電玩小魔女小嫻共同主持，大地電視台電玩快打將會全程錄影，保證讓你風頭出盡！而且還有不少的遊戲可以讓你現場帶回家，這麼好的事哪裡找？你來現場就知道！而且還要告訴你，我們在現場準備了許多PS的最新強片讓你試玩！

第一屆電玩美少女DANCING BEAUTY活動，邀請到友善的狗歌手丁小芹代言，並在2/26日A707的電玩美少女活動上載歌載舞熱情演出，正式為比賽揭開序幕；此外，展覽期間，天天都有藝人到場助陣，想一睹明星的風采，想看看明星們玩電玩的模樣！請密切注意電玩美少女網站http://GameGirl.com.tw及多媒體展A707攤位，歡迎大家一起來參賽與加油！

報名資格：喜好電玩的美少女
報名時間：2/15止
（之後到件者只可參加現場大賽，不能參加網路票選）
報名方法：妳可以上http://GameGirl.com.com 網站報名或者
也可以到明星學園網站http://www.look4star.com查詢
報名方式：妳可以採用郵寄方式報名，或者是上 GameGirl.com.tw
網站查詢網站報名方式
報名資料：郵寄要檢附報名表、身分證影本、兩吋照片乙張、全身
與半身生活照各乙張
郵寄地址：報名資料寄到242新莊市建國一路103號2樓
「電玩美少女DANCING BEAUTY大賽」收
票選時間：2/18日起歡迎所有網友來 http://GameGirl.com.tw投票
比賽地點：台北市世界貿易中心展覽場A區705、707攤位
比賽時間：2/26 現場表演記者會及舞王爭霸　2/27 美少女大賽A組決賽權之爭
2/28 美少女大賽B組決賽權之爭　2/29 美少女大賽決賽及頒獎

主辦單位：台北市電腦公會　大地電視台　電玩快打
GAMEGIRL網站　鈊象電子股份有限公司　軟體世界雜誌
協辦單位：青雲電器股份有限公司　Sony Computer Entertainment Inc.　PC HOME雜誌
友善的狗有限公司　滾石Look4Star明星學園網站
活動聯絡人：方榮鋒

台北縣新莊市建國一路103號二樓
TEL：0918004012　29010099-244　FAX：2901110

資策會與龍華技術學院合辦 3D遊戲製作學分班　正式起跑



近年來，由於國際上資訊軟硬體在3D虛擬實境、多媒體及網路技術上的長足進步，使得與一般大眾休閒相關的娛樂產業產值一直以驚人的速度往上成長。只是目前電腦動畫及多媒體電腦遊戲的發展，不僅需要整合眾多相關領域的技術，（如美術設計、配樂編寫、劇本編寫與企畫、電腦繪圖技術及網際網路技術等），同時也必需因應一般大眾及相關應用（如動感電影院、虛擬實境及模擬訓練系統等）的要求而必需不斷地在相關領域技巧與技術上求取創新及突破，因此人才的培育與投入就顯得相當的迫切。





相對於美國、韓國及日本等國持續頭入龐大的資金、人力資源以及藝術與遊戲設計學院源源不斷有計畫地培育相關人才時，資策會為了解決國內3D Game遊戲軟體業的人才荒，特與國內第一個電腦遊戲設計學系：龍華技術學院並與宏碁戲谷、次方科技等多家軟硬體廠商合作，整合了產、官、學各界的菁英，開辦3D遊戲學分選修班，初期2～6月將先開辦「遊戲美工設計實務」、「網際網路Java程式設計實務」、「3D電腦圖學及動畫製作I」，7～12月開辦「多媒體整合實作」、「Direct X程式設計」、「3D電腦圖學及動畫製作II」、「3D遊戲製作I」、「3D遊戲製作II」等學分課程，學成學員進入龍華技術學院電腦遊戲設計系就讀可抵免該科學分，另外這八門課程全部修讀完畢、成績合格者並由資策會輔導包括3D設計、Game設計、電影廣告等幕後影視製作公司就業，提供學員就學就業的雙重機會。

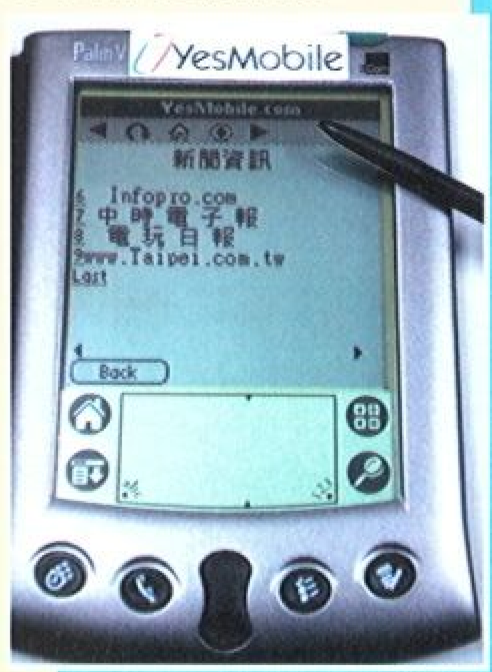




電玩日報推出WAP版本！



華文遊戲網站領導品牌—電玩日報（GAME SPOT國際中文版），推出WAP版本提供玩家最新遊戲消息。



電玩日報向來以電玩消息第一著稱，此次領先所有遊戲網站推出WAP版本，這項創舉可說是將遊戲網站帶領到新的境界。電玩日報將會透過手機傳遞即時消息，或許很快地，玩家在假日出門時，就可以查詢今天遊戲界的動態，如：遊戲比賽、發表會或是促銷等各種遊戲相關活動。

身為遊戲網站領導品牌的電玩日報之所以推出WAP版本，除了讓玩家能夠隨時獲得最新的遊戲相關消息。透過WAP手機的推出，玩家可以更輕鬆取得所需要的資訊。不必非到電腦面前才行，滿足玩家對資訊的渴望，並且贏得先機！

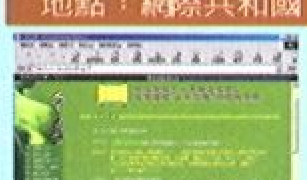
「人在江湖」線上比武大賽

華義國際為配合全球第一套中文線上武俠RPG遊戲「人在江湖」的推出，特與網際共和國合作，因此將於寒假期間舉辦「人在江湖」線上比武大賽。比賽分兩階段舉行，共計三場，前兩場為初賽，第三場為決賽。所有參賽的玩家，都將獲贈一份由華義國際提供的精美參加獎。而勝出的選手也將依名次高低，致贈豐厚的獎品。比賽由玩家自由報名，順利通過兩場初賽考驗的高手，可以晉級決賽問鼎「武林盟主」之席位。

「人在江湖」線上比武大賽時間：

初賽第一場：二月九日下午一點半
初賽第二場：二月十六日下午一點半
決賽：二月二十六日下午一點半

「人在江湖」線上比武大賽
地點：網際共和國　台北市開封街一段2號B1　TEL：23897178



「人在江湖」線上比武大賽報名方式：
1.到網際共和國填寫報名表
2.至華義遊戲網線上報名

想要稱霸武林，一圓當上武林盟主的夢想嗎？不要猶豫了，快來參加「人在江湖」線上比武大賽吧。別懷疑，本世紀第一個武林至尊就是你!!

辦法公佈於華義遊戲網 http://www.waei.net

Seagate U8 硬碟機功能再提昇



希捷科技股份有限公司（Seagate Technology），於日前宣佈其U8硬碟機，將整合到EchoStar通訊公司的DISHPlayer 500產品中，該公司與WebTV Networks已生產出全球第一套互動式衛星電視接收器，並具有數位影像錄製功能。此外，DISHPlayer 500產品中並擁有新型的WebTV個人化電視服務功能。結合DISH Network、WebTV Networks，及希捷技術所推出的完整強化式電視產品，具有數位影像錄製、數百個數位衛星電視頻道和互動電視節目、網際網路瀏覽、即時新聞與遊戲等功能，皆在一部視訊轉換設備中。

Seagate U8

麻將旗艦測試幕後花絮



——個夜黑風高的半夜，Charg尖兵輾轉難眠睡不著覺，於是騎上噗噗直奔「Hello,Jacky！麻將旗艦」的製作公司—大宇。

本以為一定早已人去樓空，空餘遊戲樓，正準備A—張湘婷的大掛報回家，沒想到竟然滿滿都是人；乍聽一聲熟悉的「哈！阻膝啦！（台語）」不會吧！怎麼可以留在公司打麻將呢？喔～，原來滿滿一屋子人都在測遊戲呀！

在寡廉鮮恥『幫忙測』的藉口之下，Charg尖兵也得以先玩為快。「哇！天哪！我拿到六支一萬～！」「進度只能儲存，不能開啓～！」諸如此類的驚叫聲此起彼落。Charg尖兵終於明白一款遊戲要成功，原來需要這麼多人在深夜除蟲！至於Charg尖兵嘛，剛好測到較新版本，有點不知BUG為何物，只得電電給他測下去。

根據某黃姓測試人員指出，測試遊戲可不容易，就拿麻將來說，贏得冠軍固然不能出錯，輸牌被淘汰一樣不能有半點紕漏的！Charg尖兵看著他一手一滑鼠，左手要輸，右手要贏，對他這番話便更加深信不疑，心中對測試人員的景仰就更有如滔滔江水，一發不可收拾～！

台灣微軟推出Microsoft(r) Windows(r)2000免費昇級方案

2000年1月13日台灣微軟公司宣佈推出「Microsoft (r) Windows (r) 2000昇級專案」，自即日起至三月七日止，凡是購買Micro -soft Windows NT Work -station與Windows NT Server 4.0產品的客戶，將可獲得免費昇級至Microsoft Windows 2000的優惠。

「微軟全球企業用戶從開始就參與Microsoft Windows 2000的開發過程，他們期待的是最高品質、最穩定的商用作業系統，微軟也承諾直到他們清楚的告訴我們Windows 2000已達到他們的需求才會交付生產。」台灣微軟公司總經理黃存義表示，「Windows 2000作業系統歷經Beta3、RC2的測試後，英文版將於2月17日正式上市，Windows 2000中文版也將於3月7日在台上市。為協助用戶能夠預先為昇級至Windows 2000做好準備，台灣微軟推出「Microsoft (r) Windows (r) 2000昇級專案」，讓企業用戶以最符合經濟效益的方式取得昇級方案。

有關Windows 2000免費昇級辦法：

台灣微軟自即日起至2000年3月7日推出限期『Microsoft Windows 2000昇級專案』(客戶僅需付郵寄與工本費)，內容如下：（詳情請上網http://www.microsoft.com/taiwan/）

Windows NT Workstation /Server 4.0零售與隨機版：

客戶祇要填妥產品盒內所附 「Windows 2000昇級專案」申請單，並於2000年4月30日前（郵戳為憑）寄回台灣微軟郵寄中心，台灣微軟將於Windows 2000上市後，主動寄上相關產品的「Windows 2000昇級專案」昇級包。客戶欲取得光碟與手冊的產品郵寄與工本費為$790元，僅需Windows NT CAL（客戶端授權合約）者則為$150元。

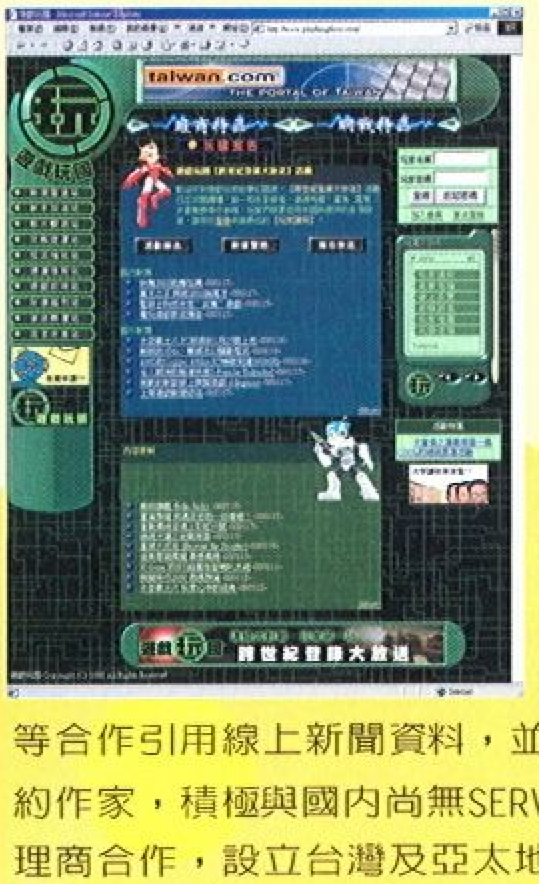
Windows NT Workstation /Server 4.0微軟Open與Select授權方案：

客戶在免費昇級專案有效期間照常購買Windows NT產品即自動享有Windows 2000昇級的優惠。當Windows 2000上市後，可自Select光碟昇級至Windows 2000或自行購買光碟昇級。

連線大對戰 玩家第一站 《遊戲玩國》跨世紀登錄大放送

◆遊戲玩國介紹

隨著電腦遊戲逐漸成為娛樂的主流產業之一，和線上遊戲同樣成為兵家必爭之地的，將是遊戲入門網站(game portal)。線上遊戲已引發台灣遊戲業者競相投入，各種遊戲網站也如雨後春筍般問世。



由於電腦遊戲為典型消費性導向的產品，市場生命周期極短，在每年台灣市場出現300種遊戲的情況下，消費者特別需要仰賴遊戲的新資訊，遊戲業者也極需發表的舞台，因此由中環集團『CMC』所成立的遊戲玩國網站，將著重在報導國內外遊戲最新訊息及軟硬體新知，並與國外網站gamers.com等合作引用線上新聞資料，並網羅歐美知名玩家成為特約作家，積極與國內尚無SERVER架設計畫的熱門遊戲代理商合作，設立台灣及亞太地區專屬GAME SERVER；並與現有現有廠商SERVER合作提供搜尋與連結，形成台灣遊戲伺服連網。

遊戲玩國也將與各種遊戲廠商配合，舉辦許多連線對戰比賽與贈獎活動，加強與玩家們的互動。遊戲玩國將朝向GAME PORTAL的目標發展，並建立世界級的線上遊戲平台，成立網路遊戲大聯盟。

◆跨世紀會員登錄大放送

《遊戲玩國》將精心為讀者們設計出一本專屬於遊戲玩國的【玩家護照】，持有遊戲玩國專屬個人護照的你，不但能盡情享受遊戲玩國多樣的精彩活動，更能得到多項的尊貴禮遇喔！包括多媒體喇叭、搖桿、3D加速卡、遊戲軟體等……超過250項的獎品，將要送給喜愛遊戲玩國的網友們！



想成為千禧年最勁爆的遊戲玩家嗎？
請火速到http://www.playkingdom.com

和信中視大結盟　非常男女上寬頻網



和信超媒體將與中視進行策略聯盟，結合新興網路媒體與傳統電子媒體，推出全國首創的電視節目上網合作計劃，第一個上寬頻網站的，將是當紅的中視當紅節目─非常男女。

為有效整合雙方資源，兩大集團將合資成立一家「飆網科技股份有限公司」，陸續將中視節目網路化。而第一個推出的非常男女網站（WWW.Asia4love.com）將是第一波合作的起點，短期之內，將建構一個號稱「廿四小時非常男女」的新寬頻網站，未來更將設計與網路互動的節目型態，讓網友可以隨時上網看節目，並透過各式各樣的網路內容進行互動，彈指之間，就可以成為非常男女中的男主角、女主角。





相信有許多玩家迷惑，怎麼沒有中國味的經營遊戲出品呀？嘿，別急，華義國際日前假黑狗兄俱樂部，舉行了"中華一番客棧"遊戲的記者會，玩家們可就能玩到豐富中國味的遊戲了！



"中華一番客棧"是一款純中國風味的經營模擬遊戲。玩家必須利用剛開始的一筆資金，將自己的客棧努力經營起來。在過程中，玩家可以研發各式菜單，聘僱如店小二，大廚，等各式店員來招攬客人，並運用賺來的資金購買各式家具與裝潢，甚至擴充店面的大小。而遊戲的最後目的便是打敗其他客棧，成為京城第一，甚至天下第一的名店。



萬王之王　正式進軍國際市場



相關消息請見：http://www.game.com.twhttp://www.yesmobile.com

"萬王之王"自去年7月上市以來，已為國內遊戲界掀起了一股網路遊戲的新熱潮。目前每天上線人次已超過10萬人，而同時上線人數在尖峰時段也已經超過了3千人，人數並在不斷地上升當中。挾此聲勢，萬王之王受到許多國際發行商的注意，頻頻接觸萬王之王的研發公司－雷爵資訊。而我們也已做好準備，要使萬王之王成為台灣第一套進軍國際市場的多人網路遊戲。

萬王之王對進軍國際已是蓄勢待發，目前分別在香港、韓國敲定了合作夥伴。香港伺服器更於日前架設完成，正進入最後的測試階段，並將在元月底正式啟用。香港市場的開拓，亦將是為大陸市場作暖身的前哨站。屆時海峽兩岸的玩家們，將可自由選擇兩岸三地任何地區的伺服器與朋友們對戰喔！

基於"星海爭霸"這套全球狂賣三百多萬套的熱門網路遊戲，在韓國就賣了一百多萬套的驚人銷售量，足見韓國網路市場之大不容忽視。所以萬王之王即選擇了韓國，為發展亞洲市場的第二個國際據點。韓國方面，預計在第一季將以韓文版的面貌與韓國的玩家正式見面。而韓國的夥伴也與雷爵背景相同，是專門研發多人線上遊戲的遊戲開發公司。該公司旗下除了擁有二款已在韓國市場經營數年、聲譽卓越的多人線上遊戲外，並預計在今年推出兩套多人線上遊戲。相信這樣的國際組合，可以為雷爵不論在國內或國外的市場拓展，作更進一步的提昇。



萬王之王的版圖，隨著每一個國家市場模型的複製，未來，將會更擴展至歐、美洲等國家，為台灣的網路遊戲領域，打出一片國際性的天空。

現在訂閱



最是時候

電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806-□□

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□-□□

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

□ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　□ 掛號費：NT$200元
□ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　□ 掛號費：NT$200元
□ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　□ 掛號費：NT$400元
□ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　□ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

□ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
□ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

□ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
□ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

□ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
□ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第____期起，共計□一年份□二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□VISA　□MASTER Card　□JBC
信用卡號：________________
信用卡有效期限：______年______月
發卡銀行：__________，訂購金額：______元整
信用卡持卡人簽名：__________（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：__________（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：________（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：
聯絡電話：(O)________(H)________
收書地址：________________

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

電腦遊戲的超級資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

劃撥存款收據收執聯注意事項

一、本收據請妥爲保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函交原存款局辦理。

三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局訖章者無效。

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$**1980**	NT$**1800**	$200
二年24期 NT$4776	NT$**3800**	NT$**3350**	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

◎訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO. ______）

●年齡：______ 學歷：______ 職業：______

●聯絡電話：

●寄書地址：

●訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期

●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）　　數量　　金額

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★如欲郵購過期雜誌，請先洽詢

服務專線：886-7-8150988-263

讀者個人資料

1.姓別：□男　□女　　年齡：__________

2.學歷：□國小□國中□高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）

3.職業：□學生□軍□公□教□警□工□商□資訊□傳播□服務□製造□自由

4.是否為本雜誌的訂戶：□是　□否

5.您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書店□電腦公司□資訊廣場□展覽會場□唱片行□百貨公司□漫畫店

6.購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友口碑□店家推薦□好奇□其他

7.每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元□10000（含以上）

8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1～3年□3～5年□5～7年□7～9年□10年

9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險□策略□養成□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育

10.您此次購買的雜誌為第______期

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：

最不喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：

對雜誌內容的意見：

理由：

最近將要發行的遊戲中，您想看到哪些遊戲的攻略？

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、零等大寫並於數未加一整字）

經辦局收款戳	寄款人	
	姓名	
	通訊處	□□□-□□
	電話	

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、零等大寫並於數未加一整字）

經辦局收款戳	寄款人	
	姓名	
	通訊處	□□□-□□
	電話	

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯

□□□□□

廣告回信
臺灣南區郵政管理局登記證
第994號
（免貼郵票）

寄件人：
地址：

軟體世界雜誌社　收

808

高雄郵政18-69號信箱

現在訂閱



正是時候…

Q來A去 Mail & Latters POST BAG

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

本期雜誌較晚出…各位讀者大人請包涵！

●洪欣捷
●Jenny

Q 您好：

實在是網站上的留言版一直無法進入，故向貴編輯留言，並請幫忙轉達：

今日已經是2月3日，但仍未收到130期雜誌；在下是該刊訂戶，想請問到底雜誌是否已經寄出了？謝謝。

Q 軟體世界的工作人員你好～

我在海外有訂購"軟體世界"但130期的至今我還未收到～

可以查查看我的那一本到哪了啊？然後請你盡快寄來～多謝！

A 由於130期是第一次改版面世，再加上內部電腦配備故障等各種奇奇怪怪的因素，所以延遲至二月初才上市…為此本刊已經被衆多長官及讀者叮得滿頭包，也立誓齋戒三日，徹夜不歸地在公司拼命趕出本期雜誌…相信各位讀者看到本文時，應該才二十一、二日左右吧！

往後編輯部會更加警惕，盡全力準時出刊，所以各位讀者大人就請海涵啦！在此多謝…

素還真一身三化？忠實讀者也能兩化耶！

●愛看雜誌的捲毛

Q 各位辛苦的編輯你們好：

有時覺得時間過得好快～一轉眼，千禧年已經過去了；有時又覺得時間過得好慢～等了又等，雜誌還沒寄來…今天捲毛又要發牢騷了，請編輯大人耐心地聽一聽：

128期的雜誌寄來時，我著實嚇了一跳，因為…今天居然是24日！（雖然還是延期了）這是我訂雜誌以來，第一次這麼早收到雜誌。本來想說軟世終於改善了這個大缺點，正想寫信去勉勵各位時，沒想到129期的雜誌令我苦等了許久，在28日才寄來，失望之情真是不言可喻。

最後，希望改版後的雜誌能連出刊日期也改善，才不愧我們讀者對軟世的支持，不是嗎？

廢話說了這麼多，該進入正題了。以下是本人對雜誌的一些問題：

⑴遊戲私房話的心得部份，已經改為100～200個字，那還要附兩張圖嗎？

⑵遊戲私房話的寫出心中的一句話，部份也是寫在明信片上嗎？

A 由於年關將近及改版期間，所以我們的作業速度受到了相當的影響；再過個兩三期，相信就可以將雜誌寄到你手上了。

還有雖然筆名不同，但老編一看到信紙，就知道是菜鳥先生你寄的啦！果然是忠實讀者…感謝感謝。問題簡單回答如下：

⑴是的。

⑵答案同上。你也可以自行畫些有關遊戲的簡單插畫或四格漫畫來投稿，若刊登的話可獲得一期軟體世界雜誌哦！

海外讀者要原版？煩請讀者訂購…

●草民
●lady

Q 給我一本原汁原味的「軟世」！

各位軟體世界的編輯大人：

您們好！在此草民先向各位謝過，各位為軟世作出過的辛勤努力；也正是因為各位的努力，使我們這些讀者在玩遊戲之餘，又有一本如此好雜誌相陪，不勝感激。

記得初接觸軟世時是向同學借的，大概是第七十多期的軟世吧！后來升高中後，零用錢多了，便從第一百期的軟世起買回家看，至今仍是草民家中唯一珍藏的電腦遊戲雜誌。

但是不知為什麼，在這個月（第一百二十九期）我竟然買不到普通版的軟世（因為市面上只有名為國際中文版的軟體世界），而且事先得不到任何通知？一切突然得讓人不知所措，然而突然之餘，又令草民很生氣，出一個國際中文版不是不好，但是就不能新的和舊的版本一起推出嗎？也好讓我們這些老讀者有個選擇嗎？而且還在新版本中把草民最最最喜歡的「？－ム FOCUS」(介紹日文遊戲的那個項目給刪掉，能令人不氣嗎？

回想當初之所以選擇軟世，是因為喜歡它厚厚的感覺、充實的內容、大大幅的圖片（包括廣告～香港其它同類型刊物都很小家子氣啦！圖片要用放大鏡來看才行）；而如今的新版本中，很多草民喜歡的元素都沒了，在香港其它同類型雜誌的优勢下（它們多為雙周刊，甚至是單周刊，資訊更新、速度更快；而且售價為十多元，都比軟世便宜），請問一句：我還需要這樣的軟體世界嗎？

以上的話可能過份了，但都是草民肺腑之言，還望各編輯大人見諒。另外，草民家中的軟世到了第一百二十幾期便斷期了，好想知道怎樣才能在香港買到第一百二十幾期後原本的軟世？最後，亦衷心希望能看到普通版的軟世重臨香江。

Q 本人住加拿大，但我想訂閱軟體世界，可以嗎？謝謝！

A 首先感謝各位讀者對軟體世界雜誌的支持！由於海外的雜誌現在都以較精簡的國際中文版為主，如果海外讀者還是比較喜歡原先的軟體世界雜誌，可以用訂戶方式來訂購原先的雜誌。詳情請參考雜誌中所附的劃撥單內容。

要買遊戲？在作家手上啦！

●GALAHAD

Q 我對貴社 129 期的日文遊戲的「紅蓮」很感興趣，所以很想購買；但卻不知從何購得？如果只有在日本銷售，貴社所使用的遊戲不知可否以二手價格轉售於我，如果可行，請貴社告知價格。謝謝！

A 該遊戲是特約作家自行購買的，所以我們無法將遊戲轉賣給你；至於國內是否發行，就要看國內的日系代理商是否會引進了。

資料不足無法判斷！請先試試更新檔

●Mark

Q Dear Sir：

我剛買了天子傳奇香港版遊戲，當我 install 完畢後進入遊戲，發覺遊戲進行時的顏色有問題，不是正常的顯示，但片頭畫面則沒有問題。請問如何解決？

A 由於您的信中並未提供電腦的軟硬體相關資料（如作業系統、顯示卡的廠牌…等等）因此筆者僅以信上的內容，建議您將顯示卡的驅動程式更新至最新的版本，同時至智冠科技的網頁下載更新程式。

智冠科技的網址是：http://www.soft-world.com

畫面出現慢動作？請提升電腦配備等級！

●Ken

Q

Hi！主編你好：

在下有幾個問題，希望您能不吝賜教：

⑴我的數據機是內接式的，每當網路塞車，我要斷線時，電腦就會"啪"一聲後就重新開機了，這造成了win98常壞掉，這到底是那出了問題呢？

【my modem：LT win modem ～這種modem到底是啥牌？這是買電腦送的。】

【my ISP: HiNet】

⑵在玩遊戲時，有些時候會慢格出現，尤其是像在使一些很炫麗的招式時（如風雲中雄霸所使的招式、破碎虛空中最高級的招式～破碎虛空），都會出現這種狀況，這是CPU不夠快，還是RAM不夠多？或是顯示卡不夠好？請給點建議吧！

【我的配備：P2-350、64 MB SDRAM、S3 Trio3D 4MB】

⑶所謂的3D加速卡是一種"擴充卡"還是一種"顯示卡"呢？它是只有在3D遊戲中才用得到，還是純粹是支援顯示卡處理畫面的呢？還有3D遊戲的定義是什麼？像"新絕代雙驕"、"軒轅劍參"這些算嗎？ 謝謝主編，小弟不勝感激！！

A

⑴由於筆者手上的資料不多，所以無法幫您判斷是哪一家公司的數據卡；可以確定的是，這個情況是您的數據卡影響較大。建議您改用一般外接式的數據機（價位上約在1700-2000間就能買到），與您的ISP並沒有關係。

⑵依您的情況，筆者建議在RAM及顯示卡上做加強。筆者建議您的RAM容量最好在96MB以上，至於顯示卡方面，市面上所常見顯示卡應該都能滿足您的需求。

另外您在信中並未提及硬碟的相關資料，而信中所提的兩個情況對於硬碟的需求比較多；如果您的硬碟轉速在5400RPM（每分鐘轉速）且傳輸模式為UDMA33（或以上）就可以平順地觀看招式動畫。

⑶「3D加速卡」一詞是指能以硬體機能執行3D遊戲的介面卡，符合上述要求的都可以算是。早期3D遊戲發行量不多時，大部分的顯示卡並未具備完整的3D顯示功能，因此執行3D遊戲時需要像3Dfx所出品的巫毒卡（Voodoo、Voodoo2）來做遊戲的顯示設備，一般2D模式（如操作Win98）的顯示則由原先的顯示卡負責。後來面世的顯示卡（如Voodoo Bansee、Voodoo 3、TNT2、Savage…等）都已內建3D顯示功能，所以也就不需要外加巫毒卡囉！

我們一般所指的3D遊戲，是指遊戲畫面均為使用多邊形（Polygam）即時運算描繪3D畫面的遊戲，例如古墓奇兵、雷神之鎚三都算是；而「新絕代雙驕」及「軒轅劍參」遊戲中的人物及背景描繪，是事先用設計軟體做好後再顯示，因此只能算是2D遊戲。希望這樣的分類方式能讓您有概略的了解。

請問專欄作者問題？可惜現在不在家！

●小俊俊

Q

請問貴刊的專欄－網路夜未眠的作者生蠔法蘭克的E-mail address是甚麼？我有些問題想請教他－關於網路的。

A

由於該作家已經移居國外，目前我們還無法連絡得上其本人，所以對你的需求只好敬請見諒了。或者你可以考慮將該問題轉至我們網頁編輯，或許幫得上一點忙。

要買日本原版遊戲？這可不簡單囉！

●TERRY

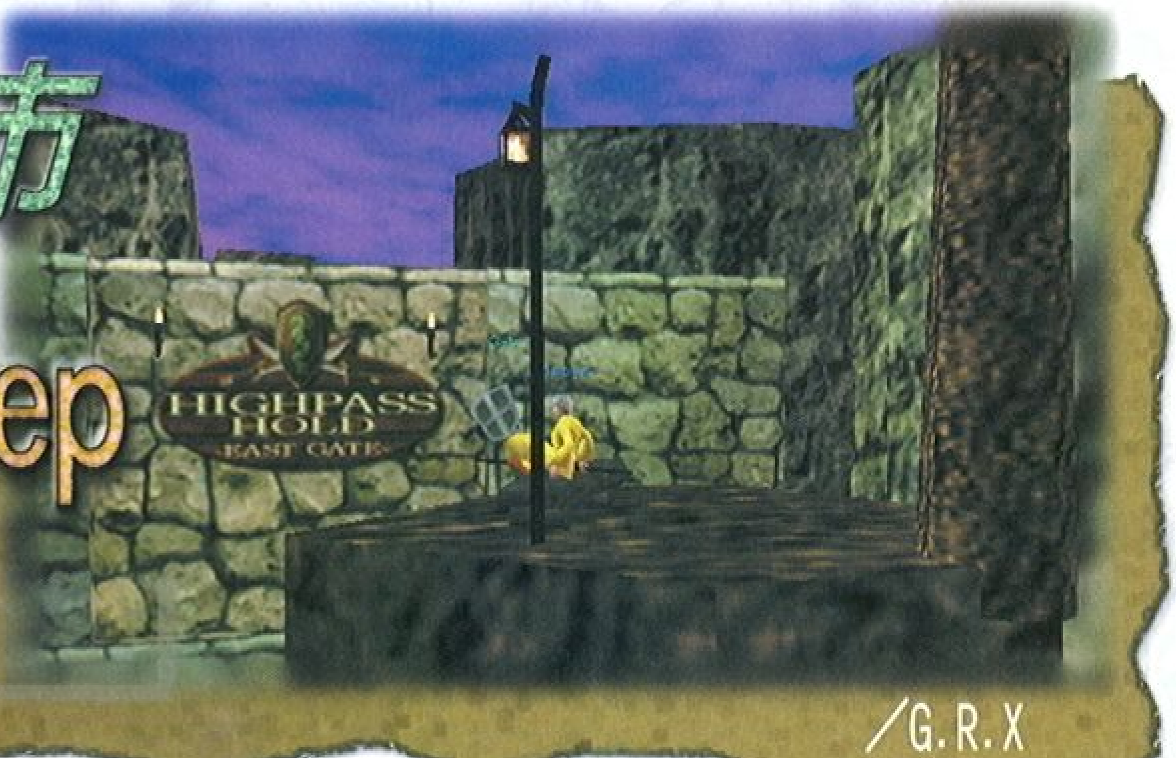
Q

在下為軟體世界的忠實讀者，同時也是各類遊戲的愛好者，而也對於日本電腦遊戲情有獨鍾，無奈台灣竟無代理發行的廠商，常有許多遊戲想玩而買不到的感覺，想請問一下是否有那些方法可以訂購到正版的日本電腦遊戲？

A

目前還沒有較正式的管道可以訂購日本遊戲，一般都是透過到日本的朋友順便購買；你也可以到一些專賣日本精品的店面問看看，但加上手續費的價格會比一般還要貴上一些。

最危險的城市－HighPass Keep



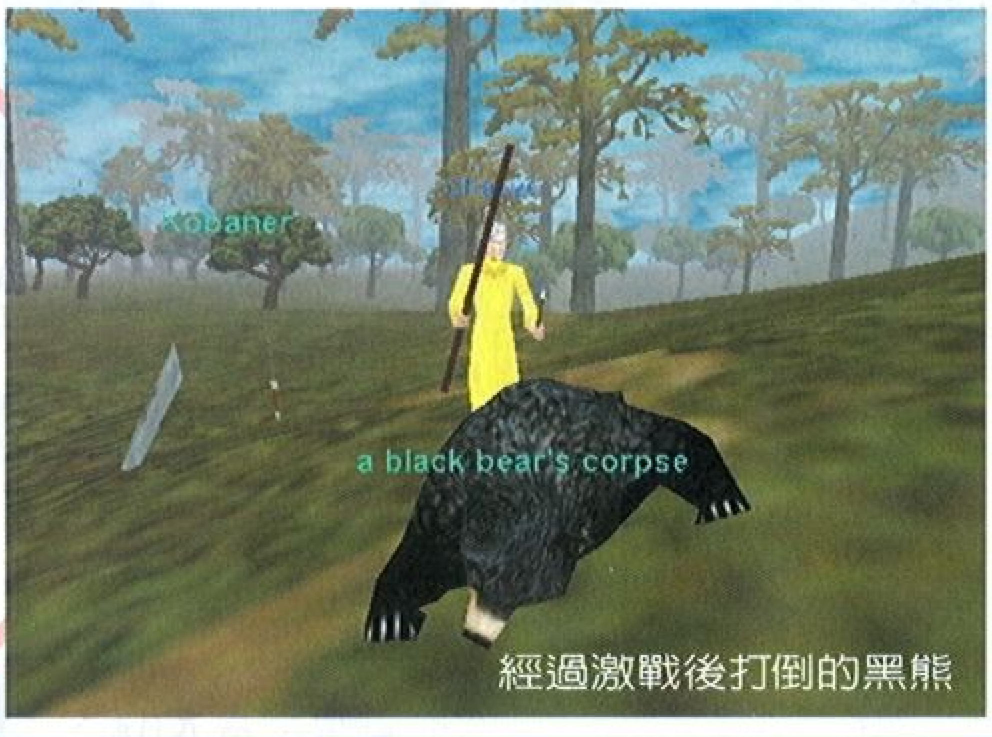
E-mail:grx@tomail.com.tw

/G.R.X

幻術師可說是EQ中相當難練的一個職業。由於該職業類別不屬於某一特定種族，所以其主要的法術卷軸，幾乎可說是分佈在整個大陸上；偏偏對一般的新手玩家來說，橫貫大陸可說是一件相當危險的事。

在這些散落於大陸各地的主要卷軸中，最重要的便是能賦予刀劍生命力的召喚卷軸。由於幻術師天生在生命力上相當脆弱（屬性都加到法力跟魅力上了），而且攻擊法術又不強，所以，平常只有召喚具有生命力的刀劍或寵物來保護自己；可是你知道嗎？在幻術師工會中，玩家最多只能買到第二級的召喚卷軸（可適用到等級八級），任憑筆者跑遍所有城市都一樣，就是買不到二級以上的卷軸！

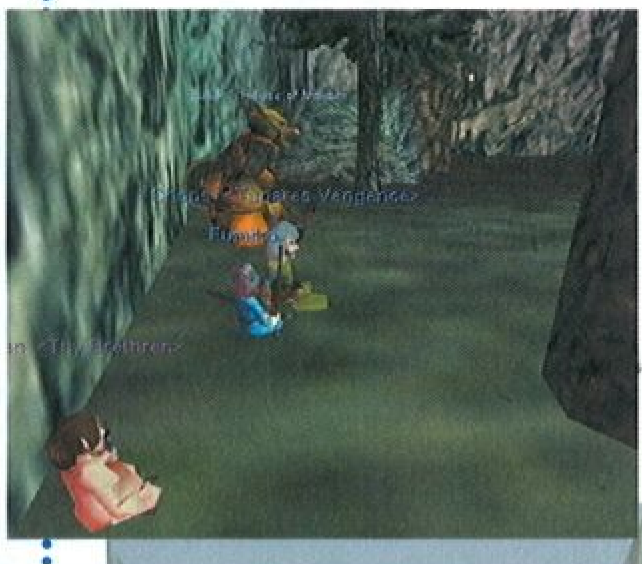

在原野高速奔跑



經過激戰後打倒的黑熊

後來，筆者終於跟其他玩家打聽出，原來第二級以上的召喚卷軸要到一座叫HighPass的要塞才可以買得到！翻開地圖一看，哇塞！在大陸東北方耶（筆者的故鄉在大陸最西方）；而且還必須通過一座暗黑森林（裡面佈滿了一堆20級以上的不死怪物）…沒辦法！為了賴以維生的卷軸，筆者只好收拾包袱，努力“向前走”啦！（台語）

求道之旅



歷經了一番翻山越嶺，筆者終於來到HighPass入口前的山道了。一到這裡，筆者便發現這裡熱鬧非凡，一堆人聚集在這裡休息聊天；打過招呼後，筆者才發現他們是在這裡打半獸人ORC練功。原來HighPass的入口山道被一群ORC佔領住，而且這些ORC的等級都很高，至少有20級以上


險峻的登山山道

天地一線間

（筆者那時才剛12級）.一般人如果等級不夠的話，是很難安全通過這裡的。

好不容易趁ORC跟其他玩家混戰之際，筆者終於衝過山道，來到了HighPass的城門。呼呼！好不容易進了城，也終於可以鬆了一口氣。筆者便順便在城門前拍照留戀一番。


城内的酒吧，窗口外有瀑布哦！

來到了城市，才發現這裡為什麼叫做Keep了！整個城市區域遍佈在一個山區，走半天才看到兩三間商店，可說是荒涼得很；筆者心裡想，既然這裡叫Keep，那應該會有一間主城堡才對，這裡應該只是周圍的區域罷了。於是在路邊酒店稍作休息後，筆者便開始在搜尋城堡的位置了。

城內怪物橫行

可是，萬萬沒想到，筆者才剛踏出去酒店沒多久，竟然就在路邊被兩隻狼頭人圍毆！哇哩勒！這裡不是city範圍嗎？怎麼會有怪物出現，而且還那麼強？二話不說，立刻～拔腿往酒店的方向逃！就這樣，被打得滿頭包的筆者終於逃回了酒店，而npc店員們也立刻拔刀相助，可是兩隻狼頭人無視兩名店員的全力攻擊，依舊是補上最後的幾刀，讓筆者痛快地升天去了…

就這樣，HighPass Keep成了筆者喪命最多的城市，不論是在外圍區域或是城堡內部（裡面的怪物更凶，三四個守衛都要圍毆半天才打得死，我這個路過的可憐人被摸三下就死了…）前前後後共死了5次之譜，足足讓筆者的等級掉回一級！天啊！真是讓人印象深刻的喪命之城啊！

最後，好不容易在城堡的某一小房間角落找到了在賣卷軸的神秘法師。打開交易欄一看，果然所有的召喚卷軸都有在賣！

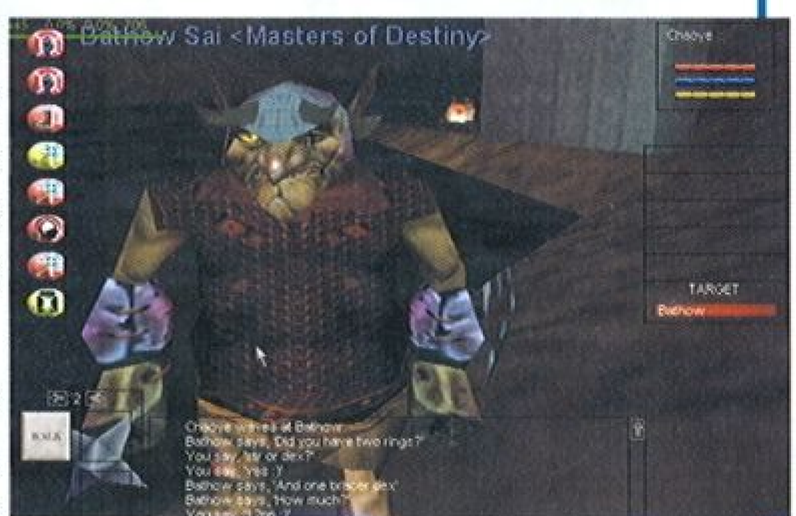

他便是筆者此行最終的目標

想起這一路來的辛勞終於有了代價（留了那麼多血，死了那麼多次就為了這個），筆者忍不住感動地差點留下愛的眼淚；不過，再仔細一看價錢…天啊！就算用盡筆者畢生的積蓄，也只能買到最便宜的兩個卷軸…其餘還有七八個根本買不起（連零頭都不夠）…

離開前，筆者看著HighPass Keep壯麗的城門，心想，看來這個鬼地方日後還要回來很多次的。唉！只希望到那時筆者的等級能夠讓自己安全一點吧！

我的第一個交易對象

雖然EQ中的物品技能多得讓人眼花撩亂（鐵匠、工匠、裁縫、寶石匠、製弓、製藥、陶藝、釀酒、烹飪等），但由於將製好的物品賣回給npc是幾乎沒有利潤的事（絕大多數的製作原料都必須跟npc購買，而原料費用幾乎等於成品價格），所以一般人大多會將做好的物品拿到拍賣區叫賣，筆者自然也不例外。

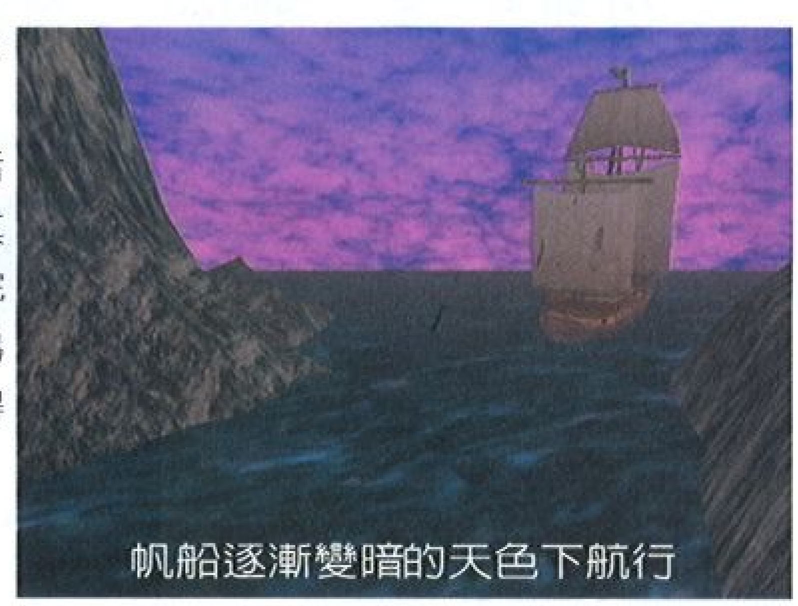


第一個交易的對象便是食人巨魔

這天，筆者這個幻術師兼寶石匠的角色，終於第一次做出了可以增加力量的魔法戒指，沒想到拿到商店去賣，價格跟一般的戒指價格居然一模一樣（真是的！EQ實在設計太狠了吧！好歹我也花了那麼多心血才做出有魔法的戒指，居然連一毛都不多給！）沒辦法，只好拿到拍賣區叫賣看看了！

大約叫了快半小時，終於有人回應說要買我的戒指．而且指定在離城外有一段距離的小水塘旁交易。筆者心想，只為了賺他1個白金幣，還要跑那麼遠，真是有點麻煩耶～不過看在對方蠻有誠意的份上，仍舊答應下這筆交易。

到該地點一看，原來對方是個食人魔闇騎士（難怪他要在城外交易，因為食人魔是沒有辦法進入人類的城市的）在簡單的問候後，對方便很阿沙力的完成了一手交錢一手交貨的交易。最後，雙方都以一鞠躬加THANK YOU 來結束此次會面。這可是筆者第一次跟其他玩家所完成的交易哦！真值得紀念。


帆船逐漸變暗的天色下航行



UO 快速上手指南

E-mail：uo@tomail.com.tw
Homepage：www.fly.to/uo

文：LiN



前言



自從99年聖誕節時UO架設在台灣的主機『福爾摩莎』啓用後，台灣的玩家開始越來越多，畢竟這是屬於我們自已的遊戲主機；走過大街、路過小巷，中文行天下，再也不需要用英文與其它玩家交談啦～你加入UO了嗎？

台灣人的奮鬥史

話說筆者停了UO好一陣子之後，某日ICQ傳來台灣主機啓用的消息，頓時令人驚訝！上線後出現了一個新主機Fromosa，確實是台灣主機－福爾摩莎，於是筆者火速召集了親朋好友，全部轉戰本土主機；以往在其它主機稱王的角色，進了福爾摩莎通通成了勞工…（屬性重練）。

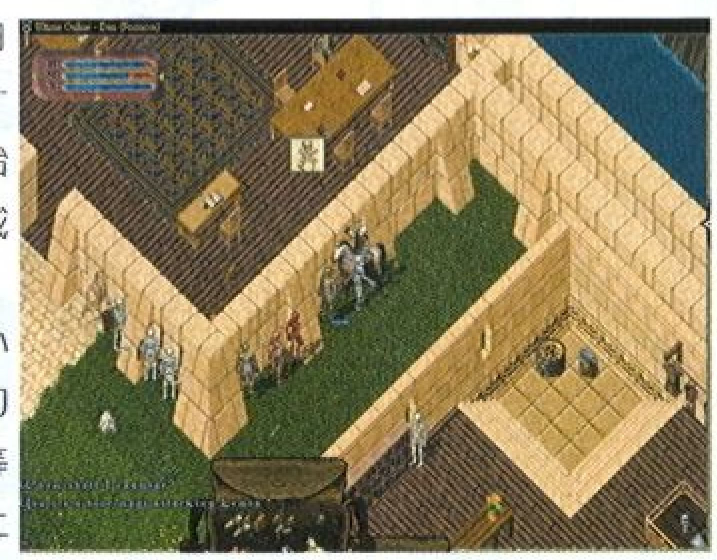
再造台灣經濟奇蹟



即然是新主機，首要任務當然是賺錢！只見玩家們個個白手起家，人手一把斧頭伐木製作弓、盾等武器防具，然後搶著賣給NPC，城市Britain、Minoc 旁的礦山也是群堆礦工在努力採礦。主機才開放沒幾小時，最熱門的商業地段已經出現房屋！不愧是台灣經濟奇蹟，福氣啦！（可惜房子不是我的～）

跟朋友努力了一天，我們也在王城西方路口蓋了自已的商店（也算是不錯的地段）。接下來的一整個星期，只記得每天日出而耕、日落而息地當個賺錢苦命勞工，朋友們也是都如此，只為了在福爾摩沙蓋下我們自已的城堡。

殺人越貨幹不得



話說手腳快的玩家，才第二天就開始練起魔法師或戰士的角色，而其中有段小插曲：高級的魔法只在高等級的怪物身上，一開始可沒人有本事殺高等怪物，那如何能取得高級魔法呢？聰明的玩家們，紛紛把渴望的眼神全放在無辜的NPC魔法師身上了，因為NPC Mage身上也能取得高級魔法卷軸…沒錯！就是殺NPC城魔師！

筆者回想要去買藥材時，進了Moonglow的魔法商店，發現屋子裡空無一人（倒是看到地上NPC屍體遍地）；正在搞不清楚狀況，一個灰名字的犯罪玩家從我

身旁跑過，我回神叫了Guards，接著那名玩家就oOooo（被守衛就地正法）！結果他身上的一堆卷軸全被筆者接收，這才知道有這種賺卷軸的方法。不過因為在城裡殺NPC有被守衛砍的風險，玩家們都是在凌晨沒人時才對NPC下毒手。

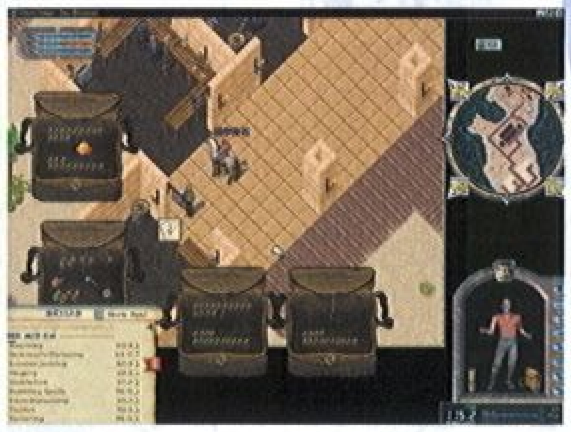
因為初期玩家不多，所以凌晨常有怪物入侵城市的事件，像Trinsic、Monic、Yew都會發生，筆著有一次就在Trinsic遇上了！普通Bone還很好殺，像Bone Kinght或Bone Mage一般人根本都沒辦法接近，不少新手還搞不清楚狀況就掛了好多次！有的玩家甚至還帶一整群龍來掃街（可惜忘了照相）。

越洋前留念



由於筆者是負責符石的製作，所以二天就買了船，準備出海到外島的城市標記，在筆者旁邊的就是熟悉航海的朋友 Felix。

常見賺錢職業介紹



UO該玩的都玩到了（以前跟朋友殺人放火、打劫關空門，真是無惡不做），筆者並不急著練角色，把重心都放在單純的賺錢方法上；我在城裡也常遇到新玩家問應該如何賺錢，所以下面將介紹幾個賺錢的職業。如果您有任何問題，請上我們的網頁，有專屬的新手留言版與討論區。

當你創造賺錢用的角色時，請選擇進階模式，讓自已分配技能點數，理由是預設的職業技能配置並不理想，建議最好設定Magery技能為40以上，力量Str設定為44、知識Int為11、敏捷Dex為10，因為這可以讓你一開始就能使用傳送魔法，快速地移動於世界大陸（或是你願意"跑"遍全大陸），使得賺錢能更有效率。

下面設定的技能除了自已鍛練以外，如果你能跟朋友借到錢，也可直接向NPC學習（不過學習點數有上限，大多是20～40之間），絕大多數的職業當技能到達滿點100 時，都能在UO中不愁吃穿，以下介紹一些較常入門的新手職業。

製弓匠

- Magery=49
- Bowcraft/Fletching=50
- Lumberjacking=1

這個職業是衆所皆知的賺錢行業，創造後馬上就能賺錢！開始時你會有一把手斧，出城伐木再把木頭製作成弓，再拿回城裡販售給NPC。初期伐木技能不足，很難獲得木材，不過提高之後就較容易得到。弓的利潤還不錯，只不過由於太多人從事此行業了，常讓NPC因收購太多而停止買入。

木匠

- Magery=49
- Carpentry=50
- Lumberjacking=1

如同製弓匠，不過木匠能製作的物品非常多，而且可以配合其它技能製作家俱與房屋物屬品。木匠一開始可以製作木盾販售，技能越高利潤越多（木匠技能52.6時才能製造）

漁翁

- Magery=49
- Fishing=50

釣手是長期投資型，因為當屬性到達90以上時，就能釣到瓶中信，其中的寶物相當值錢！初期只能釣到鞋子、魚等等，魚烤熟後能在城裡賣給其它的玩家。

馴獸師

- Magery=49
- Animal Taming=50

長期投資型，也是收入最可觀的職業。在馴獸未達90以前，幾乎沒有穩定的收入來源，只能馴一般動物；當技能滿點時，就能馴養龍、夢魘！龍的價值上仟，而夢魘的價格比房屋還貴！約值六萬元至十萬左右！

鐵匠

- Magery=49
- Blacksmithy=50

屬較高級的的職業，但需要採礦精製成鐵磚才能打造裝備。初期可以沿著山採礦練習m in ing技能收集礦石，或是向別人購入鐵磚；技能越高利潤越多，GM時能打造最高級的武器與防具。

小偷

- Magery=49
- Stealing=50
- Soonping=1

不怎麼受歡迎的角色，如果你要選這個角色，就要有被排斥（或被追殺）的準備。偷取玩家的錢需要偷竊技能60以上並加入小偷工會，而且不能有殺人記錄（會被踢出工會）。

小偷能暫時改變名字，開始時就找NPC 練習偷竊技能，不斷重覆偷窺NPC背包也可以練技能，等到技能夠高時，進地城就能偷取其它玩家的物品（要靈活快速地不要被其它玩家發現你準備偷東西），得手後就可以 reca11閃人了（或是留下來等著被追殺）。

小偷也能偷取怪物身上的東西，偷走後怪物死亡就不會留下金錢物品，所以相當多玩家非常不喜歡小偷…

裁縫師

- Magery=49
- Tailor=50

裁縫師能夠待在城裡裁縫衣服，或是到城外殺動物縫製皮革防具。初期待在城裡向NPC買布料並縫製成衣服也能有不錯的收入，技能越高利潤越多。

結語

雖然UO在國外已上市二年，在國內才正興起，畫面雖然比不上後來的EQ、GKK等，但就因為UO有特色，所以熱度持續上升（國內），下一期筆者將介紹更多的UO資料，包括如何使用某些程式來快速賺錢…

眾王雲集的國度－

作者：I’m.





本期將先介紹能操控時間的大法師之設定資料，往後將陸續公佈其它二轉職業的資料。

全新二轉資料大公開！！

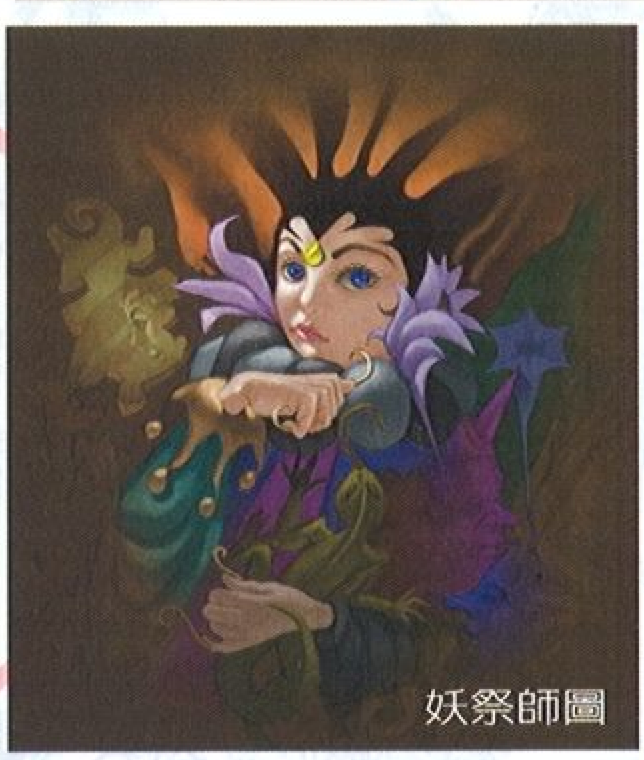
等了這麼久的時間，一直是充滿迷霧的『二轉職業』，終於掀開了它神秘的面紗！這次我們公開了二轉職業中，法師之最的『大法師』之詳細背景資料及角色的屬性、能力的完整設定；只要是GKK玩家，就絕對不可錯過這個機會來好好研究，到底哪個才是自己心目中理想的二轉職業。

本次的專欄，非常感謝雷爵資訊的Tonny提供我們最新、最酷的詳細資料，在這裡筆者真的非常感謝Tonny的幫忙，謝謝！！

二轉職業的上方為光明系、中間為中立系、下方為黑暗系

萬王之王轉職表

職業	一轉	二轉
戰士	騎士	聖騎士
		龍騎士
		闇騎士
	遊俠	聖鬥士
		吟遊詩人
		殺手
	狂戰士	戰將
		鬥狂
		狂魔
法師	巫術師	戰巫
		大法師
		巫妖
	咒術師	靈能者
		操魔師
		妖魔
	魔劍士	劍聖
		大劍師
		劍魔
牧師	賢者	聖者
		智者
		妖神
	神官	主教
		長老
		妖祭師
	祭師	法王
		大祭師
		妖祭師


妖祭師圖

GKK大法師設定資料

背景資料

「知道了！知道了！」他披著一頭亂髮，像一個瘋子似的，赤著腳在黑暗的街道上跳躍奔跑著，沒有人可以分享他的狂喜，但是他還是在星空下盡情歡呼，快樂的如同一個小孩。

通過長久的努力和折磨，他終於可以解讀古代留下來的經卷，通曉了正義與邪惡的起源。「那真是沒有意義，不值得我忙這麼久。」他大笑著，可是卻一點也沒有被騙的感覺，因為古代留傳下來的知識是值得驚嘆的，他知道，他將會花更多的時間去重新發現更多的古代驚奇。

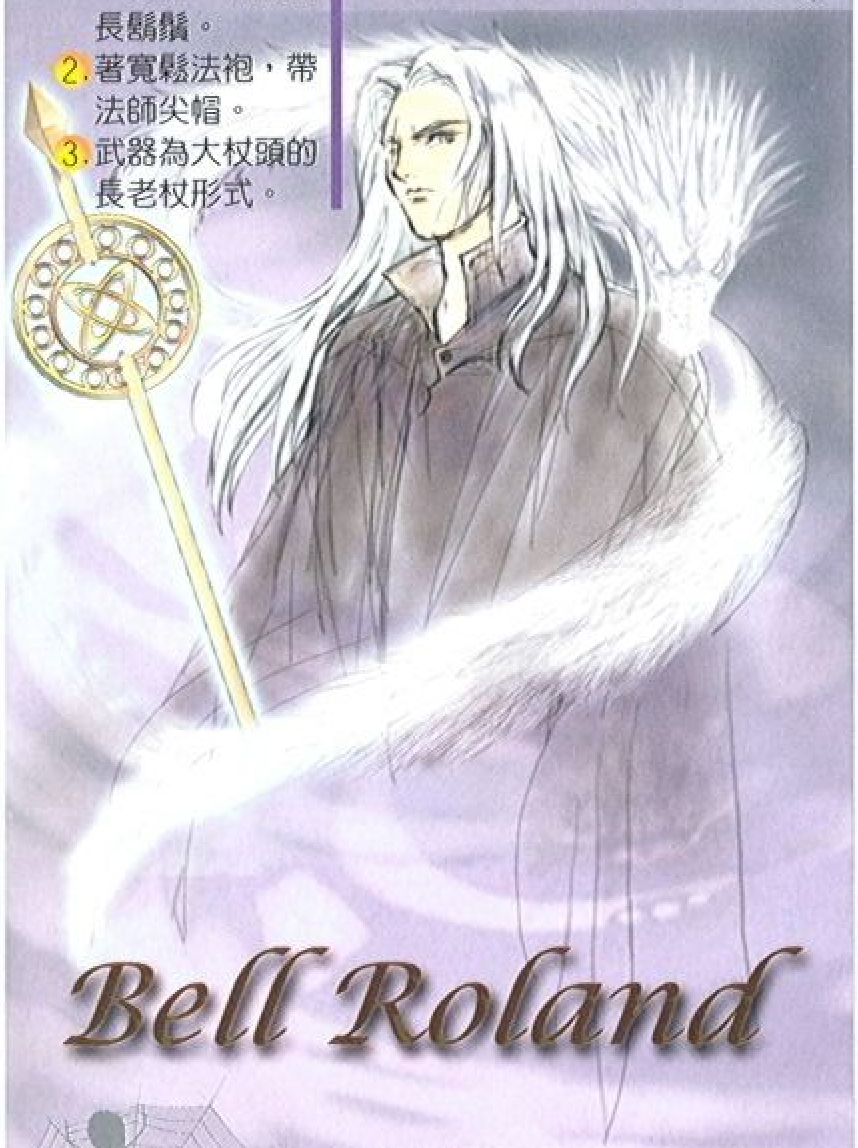
「光明與黑暗？留給喜歡的人去玩吧！」終於破解了古代咒語意義的法師，獲得了不可思議的進展，智慧的提升和法力的增強，使得他了解善惡的分際就如同光與影

般的不可分割。

藉著解讀古代智慧的經典，他發現了古代咒語系法術，其中獲益最多的，將是通曉時間軌跡的密法，時間的密法將會帶給每個知曉時間流動軌跡的人，更多時間中的時間；如果他能善加利用的話，那將是最可怕的武器。

大法師外型設定

1. 白髮童顏的法師，男性、有白色長鬍鬚。
2. 著寬鬆法袍，帶法師尖帽。
3. 武器為大杖頭的長老杖形式。



大法師特性

1. 通曉時間軌跡的人，將能得到時間中的時間。
2. 法力與智力與反應力都將提升。
3. 對法術的抗力變差。
4. 使用古代語法術，其中的時空禁咒部份將有不可思議的效果。
5. 法力恢復速度是全部法術系人物之冠。
6. 使用古代語法術系時能快速施法。

大法師技能



1.古代法術 (Ancient Spells)一屬於時間禁咒。(大法師特有)

2.時間跳躍一對於定身的法術有抗性，可減少被定身時間，甚至不被定身。(大法師特有)

3.雙重施法一可以連續施展兩種法術。在開始時只能連續施展低等級的單一或同屬性法術，但隨著訓練點數的提昇，將可連續施展高階與不同屬性的法術。


鬥狂圖

4.快速施法一越高階的法術所需的念咒時間越長，而此技能訓練過後能節省念咒時間，快速地施展出法術。

5.時空轉移一可記憶多個傳送數傳送點，經訓練過後傳送點會遞增，並且不需消耗法力便可傳送。(大法師特有)

6.深層冥思一更進一步的冥思能力，隨著訓練將使同一時間內冥思恢復的法力量逐步增加。

7.法力復甦一可於恢復時自然增加自己的時間流速，此技能反應在法力的回復方面較為明顯。(大法師特有)

8.法力轉移一可將目前法術的一半轉移給他人，但由於熟悉本技能的差異，而會有不同程度的損耗率。

9.其他一原巫術士技能都提昇，另進階杖技技能則重新領悟，並有突破性發展。


操師圖



操控時間的古代法術

大法師古代法術設定分為七級，隨著訓練而能逐級使用各級法術。

1.迅時術一加速單一目標的時間流速，若施法目標擁有相對應技能時，則法術效果將提昇，效果會反映在攻擊次數和敏捷方面。

2.遲緩術一降低單一目標的時間流速，效果會反映在攻擊次數和敏捷方面。

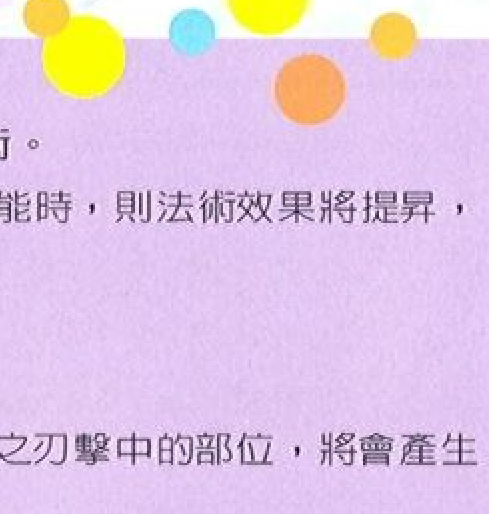
3.急速老化一使單一目標急速老化，效果會反映在力量、敏捷與體質方面。

4.時空之刃一施法者將時間控制的力量凝聚成一束光劍射出，施法目標被時光之刃擊中的部位，將會產生時空扭曲而快速衰敗，甚至死亡，是一種恐怖的攻擊法術。

5.時間靜止一使單一目標的時間靜止，靜止時間則受到古代法術技能值限制；被施法目標於靜止時間內，將喪失所有動作與閃躲能力。

6.時空漩渦一將與自己戰鬥狀態中的群體目標帶入時空亂流中，被法術影響的目標將有法力降低、生命力降低或急速老化等不一的狀態。

7.終極時空禁咒一靜止與自己同畫面內所有生物的時間流動，靜止時間則受到古代法術技能值限制。


巫妖

世紀帝國 II

●炮哥



在這千禧年的即時戰略霸權主是誰呢？當然非世紀帝國二－帝王世紀莫屬啦！記得在一、二年前玩著世紀帝國一代時，興奮得不得了，從地圖、房屋單位，到樹木、河流，每個畫面都非常細緻，可說是我最喜愛的遊戲之一。

帝王世紀一共有十三種文明，當你下達命令時，他們還會用各地的語言回應。像我選一個中國工人去蓋房子，工人會說”建築”，真是棒極了。再來就是生產上限，在一代中上限為50，很多老玩家一定覺得很不方便。沒關係，在二代中，預設上限為75，最高還可設到200呢！另外，各個文明都有屬於自己文明的建築、單位，而且在設計中，已將每個文明的屬性設定為最平衡的狀態，所以你可別想找到一個超強的國家喔！

在二代中有超過50種的單位，為了讓每個單位更容易控制，遊戲中增加了一個選單，可以清楚的看到他們的狀態。還有像鐘塔設計，當敵人來侵犯

聖魔大戰

●南犬



第一次看到這款遊戲是在介紹日文遊戲的雜誌中(編者按：不好意思啦！那篇評論就是小弟阿雷斯我寫的)，當時我就已被它細膩的畫風給吸引住了。只不過礙於我不懂日文，所以我無法玩這款遊戲，但現在因為中文版的發售，終於讓我一償宿願了。 一進入遊戲，馬上就給你個精采的開頭動畫，再配上真的很動聽的片頭曲，以及除了細膩還是細膩的畫風，實在是叫人想要挑剔都不知道要從何下手。除了畫風,本款遊戲的劇情也是一大賣點。有歡笑（應該是說爆笑）、有賺人熱淚的過程以及對戰爭的正面與負面的的探討，都會隨著玩家您不同的選擇而有不同的發展，也就是說結局有好幾多種，而且也都很耐人尋味喔！而除了畫風、劇情，音樂更是一大賣點（好多賣點喔！）。不但遊戲中的喜怒哀樂透過它都能有畫龍點睛的功

軒轅劍參

●瓜瓜



令人期盼以久的時刻終於到了，『軒轅劍參』在衆人的期待下發行，身為RPG迷的我，怎麼可能錯過這個重要的日子。

四片CD只賣760元，實在太棒了！除了價錢合理外，優點還多著呢！在畫面上的製作，比前作更為精細，在現今已3D為主的電玩市場中，軒轅劍仍是保持著自己獨特的風格，以精美的水墨畫取勝。而在人物的設計方面，精緻之外又多了一份可愛，而人物的衣著也相當講究，因為

時，快按下鍾塔，全國的人民將躲在附近的房屋裡避難，你也可以派兵進駐在房屋、城堡裡。另外還有排陣形的設計，你可以為一群部隊編列陣形，如果隊形排的恰當，將會大幅提升戰力喔！



在二代中，的確改善了很多缺點，並增加了新的設計，我本來不想說這麼多的，但因這遊戲實在太好玩了，所以還沒玩過的，快去買一套吧！

用，而且在衆多結局中，其中一個結局的最後一場戰役竟然是以一首歌曲呈現，而其動聽的程度比起片頭曲居然更勝一籌，簡直到了嘆為聽止的地步了。

雖然本款遊戲原本是H-GAME，但為了能讓所有年齡層的朋友都能玩，所以在改成中文版時也順便將一些兒童不宜的畫面及劇情做了修改（這可能也影響到H-GAME玩家們的購買慾），而多加了一些男女主角們的對話及圖片，讓玩家們能更融入聖魔大戰的世界裡。



總而言之，這真是一款不可多得的好GAME ，不論是在畫風、劇情 、音樂都是上上之選。若您不玩，我只能說您的人生又多了一件憾事了。

此作的劇情包含了歐、亞兩洲，所以能很明顯的看出在美工製作上的用心。

由於篇幅有限，軒參還有好多優點沒法在這邊一一詳列。其實本人認為最特別的地方是主角身上有一本“神魔異事錄”，它記錄著主角所遇過的敵人資料，相當新鮮。能使玩家不再認為一再地戰鬥是乏味的，若能遇到新奇的敵人，就能得到敵人的資料，有趣許多。說了這麼多，您若不親自去體會的話，是不會了解這遊戲真正的好玩之處！



塗鴉園地





桃園 湯雅玲



台北 林威佐



台北 林威佐

投稿方式

請將遊戲玩完之後的心得、評語，或想對某些遊戲說出心中的一句話（字數在1~150字之間）；遊戲中您喜歡角色的畫像(自己畫的，可畫在名信片上背後，或用電腦的繪圖軟體繪製，郵寄或E-mail給我們。記得要彩色的喔！^0^)。記得寫上姓名、住址、電話、身分證字號(如用名信片，這些個人資料請寫在名信片正面)，以方便我們郵寄稿費(這是針對之前私房話的部分，新增的塗鴉園地則是贈刊出當期的下期雜誌。如是訂戶，請加上訂戶編號，以便將到期數延後一期)。 THX ^0^

PS：還請多踴躍投稿塗鴉



勁碟 MegaDisc

光碟遊戲指南

GAME 勁爆試玩區

類型 益智

霹靂麻將

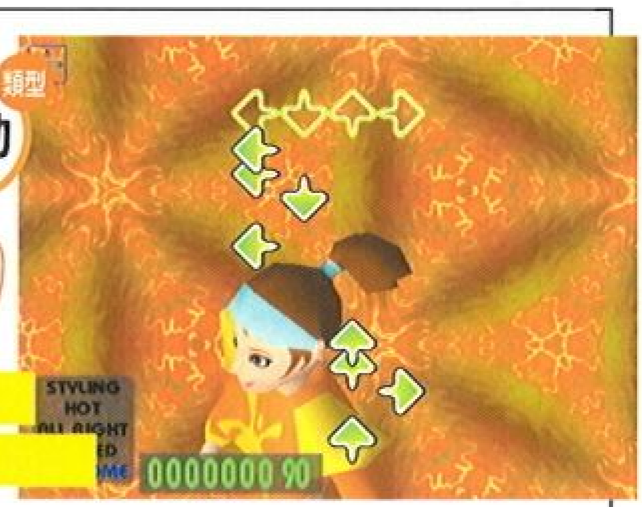


發行公司：第三波

路徑：\Pilimaj\pilimaj.exe

類型 運動

熱舞2000



發行公司：第三波

路徑：\Cyber\setup.exe

← → ↑ ↓ ＝ 舞步鍵

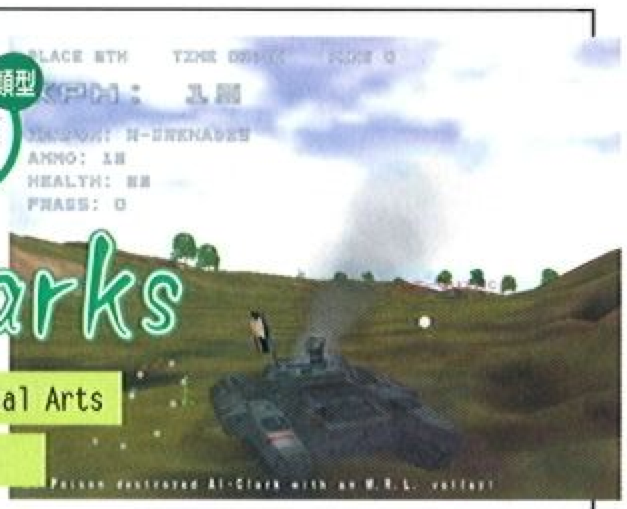
↑ ↓ ＝ 選擇鍵　C ＝ 更換舞曲

← → ＝ 難易度　數字鍵”0” ＝ 離開

Enter ＝ 確定　Esc ＝ 取消

類型 動作

Tread Marks



發行公司：Longbow Digital Arts

路徑：\Tread\tread.exe

↑ ↓ ＝ 前進/後退　← → ＝ 向左/右轉

< > ＝ 砲管左右轉

Ctrl (R) ＝ 開砲

類型 賽車

Ford Racing



發行公司：Empire Interactive

路徑：\Fordrace\fordrace.exe

↑ ↓ ＝ 加速/減速　← → ＝ 向左/右轉

類型 賽車

瘋狂大車拼 6



發行公司：英特衛

路徑：\Td6\td6_demo.exe

↑ ↓ ＝ 加速/減速　← → ＝ 向左/右轉

Space ＝ 手煞車　A Z ＝ 排檔

S ＝ 喇叭　C ＝ 視角切換

類型 模擬

X-Beyond the Frontier



發行公司：Southpeak Interactive

路徑：\X_eng\x_eng.exe

A Z ＝ 節流閥　Q W ＝ 翻滾

Tab ＝ 後燃器　N ＝ 導航圖

Ctrl (L) ＝ 發射　K ＝ 按鍵說明

F8 ＝ 選單

DEMO 動畫展示區



守護者之劍二 伊格麗亞之章

★發行公司：帝技爺如
★路徑：\Gs2demo\fgria.avi

類型：角色扮演



歡樂大亨

★發行公司：生圓國際
★路徑：\Htp2\htp2-cf.mpg

類型：益智



斷劍傳說：聖戒風雲

★發行公司：安峻科技
★路徑：\Sword\sword.avi

類型：角色扮演



盜王之王 II：The Metal Age

★發行公司：Eidos
★路徑：\Thief2\intro.avi

類型：動作



救世傳說NOX

★發行公司：美商藝電
★路徑：\Nox\noxmovie.mov

類型：角色扮演

(Patch) 修正大師 ——— 目錄於\Patch

u9patch118.exe
創世紀IX：Ascension 更新檔 V1.18

ts117aen.exe
終極動員令：泰伯倫之日 更新檔 V1.17

df2upd8.exe
三角洲部隊2 更新檔 V1.04.26

aow131.exe
魔幻紀元 更新檔 V1.31

tombt1r.exe
古墓奇兵：末世啟示錄 更新檔 V12.17.99

padw95.exe
熱舞2000 踏墊驅動程式for舊版Win95
--第三波提供

(Share) 共享軟體 ——— 目錄於\Share

gs_sc.exe
守護者之劍二：伊格麗亞之章螢幕保護程式
--帝技爺如提供

luna.exe
神月紀事桌布—帝技爺如提供

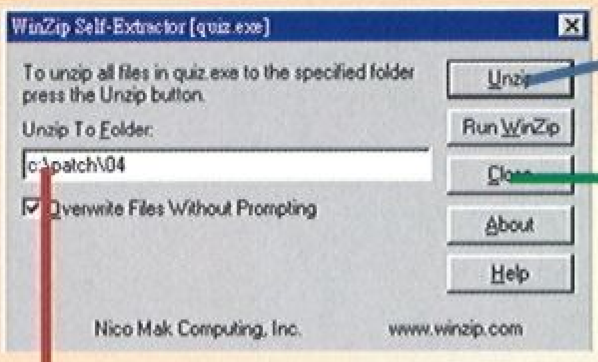
luna01.mp3 luna02.mp3 luna03.mp3
神月紀事音樂（.mp3格式）--帝技爺如提供

htp2bmp.exe
歡樂大亨桌布—博亞科技提供

stone.exe
石器時代桌布--華義國際提供

(Cheat) 技高一籌 ——— 目錄於\Cheat

附註說明：



開始解壓縮

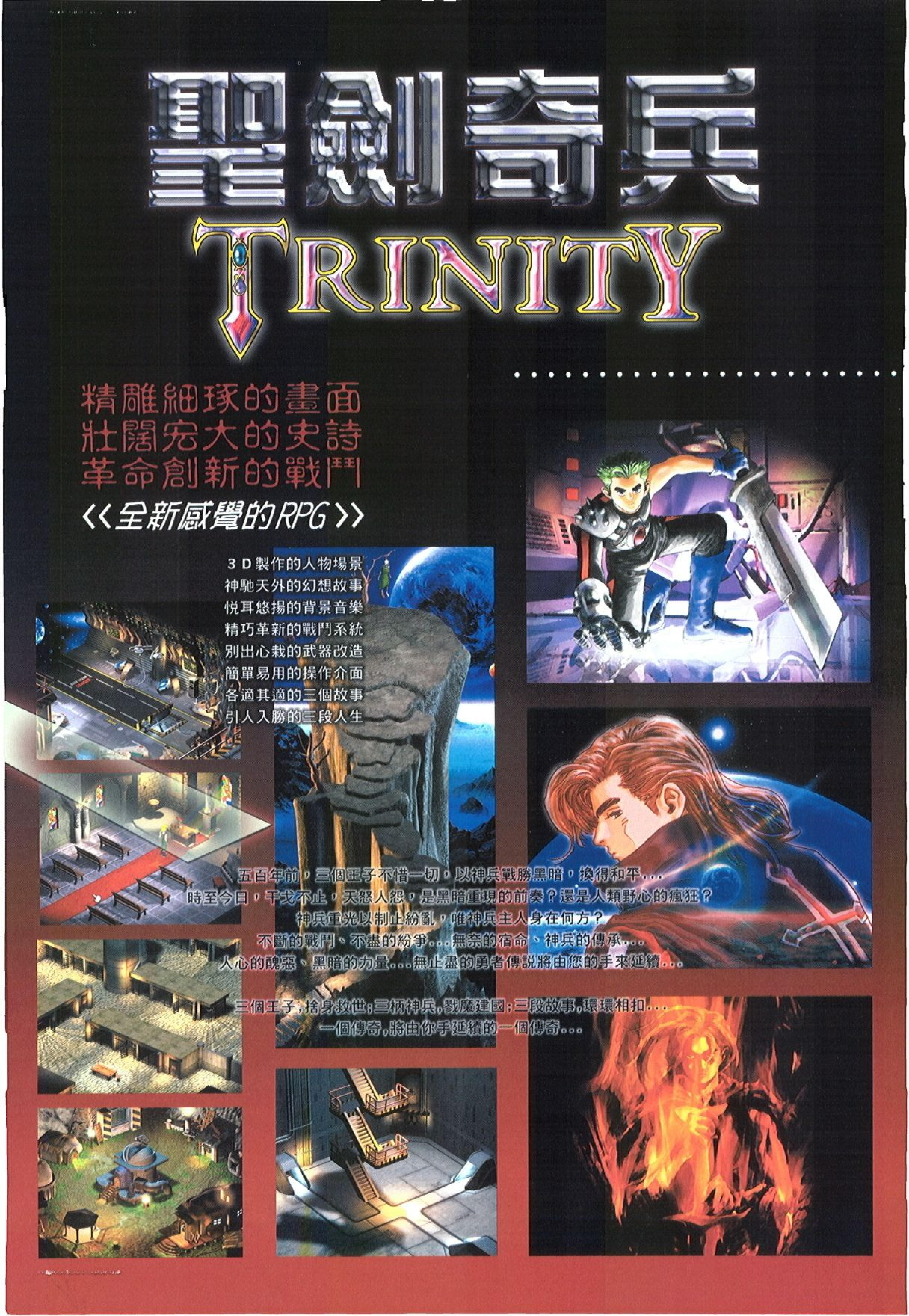
關閉

可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑。

●解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑會有檔案覆蓋的情形。

●光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95/98中試試。


研發製作 \
亞博克電腦
ACE BROCK COMPUTER
出版發行 \
軟體世界
智冠科技股份有限公司
三個王子 捨身救世
三柄神兵 戮魔建國
三段故事 環環相扣
一個傳奇——
将由你手延續的一個傳奇……
小美，我們不要理他好了！我們現在回村吧！
嗚．．．哥．．．你不要死啊！不要拋下我一個人！



聖劍奇兵
TRINITY
精雕細琢的畫面
壯闊宏大的史詩
革命創新的戰鬥
<<全新感覺的RPG>>
3D製作的人物場景
神馳天外的幻想故事
悦耳悠揚的背景音樂
精巧革新的戰鬥系統
別出心裁的武器改造
簡單易用的操作介面
各適其適的三個故事
引人入勝的三段人生
五百年前，三個王子不惜一切，以神兵戰勝黑暗，換得和平....
時至今日，干戈不止，天怒人怨，是黑暗重現的前奏？還是人類野心的瘋狂？
神兵重光以制止紛亂，唯神兵主人身在何方？
不斷的戰鬥、不盡的紛爭...無奈的宿命、神兵的傳承....
人心的醜惡、黑暗的力量...無止盡的勇者傳說將由您的手來延續...
三個王子，捨身救世；三柄神兵，戮魔建國；三段故事，環環相扣....
一個傳奇，將由你手延續的一個傳奇...


充份表現原著中
霞光繚繞氣象萬千之戰鬥招式
完全刻畫原著漫畫中的雪宮、
皇城與瘴癘之地
忠於原作，
並加入姬發之成長過程與人間百態
闇黑的前程，
蒼白的宿命，
命運的轉輪將把姬發送至何地？
神與魔　人與獸
【姬發】
【天帝之女】
【雷電子】
戰爭與和平
SOFT WORLD
軟體世界 智冠科技股份有限公司

三千年前，商朝末期，紂王荒淫殘虐，百姓民不聊生，怨聲載道。

當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人，懷孕三載，卒誕下麟兒——姬發。
小姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫藍、無法呼吸，幸其父以檀香爐出塞住咽喉的紅寶石，方能活命。

另一方面，商朝百年不動的鎮國龍龜，在姬發誕生之夜忽然爆裂而亡。。
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，
知道西方有”妖孽”誕生，開始日夜難安。。
也自此引發了一場歷史性的天子之爭！

紂王派出九大高手，趕往西岐，目的是——殺姬發！
眾西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬昌將發仔送至師兄一憂子門下療傷學藝，
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才，
所修練之廣成仙派【先天乾坤功】大有成就。

天子傳奇

黃玉郎著



但姬發天子之路坎坷，不但必須歷經魔劫、天劫、
失魂、妖蠱、還將遭受慾火焚身及情孽纏身之苦。
每場戰役皆是惡戰！每道關卡皆關生死！
紂王、天魔、天妖、魔君。。人人都要姬發這位九五之尊的命！

危機直撲姬發而來。。。

他能擺平這些命運中的干戈，順利登上天子之位嗎？




中文字幕、視窗版
中文版
Windows95/98
瘋狂價：
399
元
模擬真實的醫院場景與醫療過程，讓您體會身為醫生的權威、緊張與辛酸。
高解析度精緻畫面，穿插大量動畫，讓您耳目一新。
完全支援WIN 95/98 作業系統，讓您輕鬆上手！
全彩說明書，每一個開刀步驟都有附圖及詳細文字說明！值得收藏！
各種令您噴飯、爆笑的醫療結果，讓您從頭到尾保持好心情。
數十種美少女病患供您診治，各種檢查、醫療、手術，任您選用。
除門診、手術之外，新加入複診、住院模式，挑戰性更高，更耐玩。
最專業、最爆笑、最感人的全中文化一是模擬遊戲。
想成為一位名醫嗎？這是您的最佳機會，請勿錯過！
創新RPG劇情模式，故事豐富、感人、百玩不厭！
超級醫生
SUPER DOCTOR
3



蘇燦偶然間爲一名清麗絕俗的女子所深深吸引。不巧的是，此女天生麗質；就連鐵帽子王僧格林沁，以及江湖異士趙無忌亦是爲她心眩神馳。雙方因爲此女，加之蘇老爹一鬧，隔閡便深；這樑子結的可不算小了！

如霜拗不過蘇燦的追求，信口開出了『狀元之材』的擇夫條件，逼的蘇燦只得在科試中作弊。不意爲趙無忌揭發，惹動皇帝龍顏，沒收蘇家家產，蘇燦被逼的只能沿街乞討・・・



征服性感大作戰
WARG
美少女救援隊
禁 18
禁止販售給
未滿18歲之青少年
善意的限制　絕對的保護
繼芭芭拉系列和事務女郎之後，歡樂盒推出最新3D HI-GAME
高科技的時代，最動亂的城市，取決於英明果斷的你・・・
美麗的生化機械人在城市中大肆破壞，扮演著ＡＡＡ組織的指揮官的您能否將之擒獲並「略施薄懲」？
科技為善與作惡會對人類造成什麼樣的影響？要怎樣控制科學的力量，才不會讓人們陷入莫名的恐懼中・・・
中文字幕、視窗版
中文版
Windows95/98
© Copyright 2000 h.m.p/Game box
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒多媒體股份有限公司　台北縣中和市中正路738號17樓之5（遠東世紀廣場B棟）www.gamebox.com.tw
GAME BOX MULTIMEDIA CO.,LTD　17F-5,NO738, CHOUG CHEN RD., CHUNG HO, TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C.　TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016
夢想 歡樂 感動 盡在 歡樂盒





馬榮成經典原著
中華英雄
風雲 漫畫宗師 馬榮成
從中土轉戰至美國唐人街，場場戰鬥令人驚心動魄，絕無冷場！
五極神功、霸腿、無量神掌、四象邪功各式絕學即將襲捲異域之地！



